

***GAME ONLINE DAN RELIGIUSITAS REMAJA***

**(Studi di Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar  
Kabupaten Lampung Utara)**



**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)  
Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama**

**Oleh:  
SEPRI RIDHO  
NPM:1431090117**

**Program Studi: SOSIOLOGI AGAMA**

**FAKULTAS USHULUDDIN DAN STUDI AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
1440 H/2018 M**

## ABSTRAK

### **GAME ONLINE DAN RELIGIUSITAS REMAJA (Studi di Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara)**

**Oleh:  
Sepri Ridho**

*Game online* sudah mulai menjadi situs jejaring sosial yang diminati oleh banyak kalangan sehingga mulai dianggap sebagai candu para *gamers* mampu duduk berlama-lama demi *game* dan bertahan disana tanpa menginginkan suatu gangguan salah satu efek atau dampak dari maraknya perkembangan *game online* adalah menurunnya religiusitas remaja yang dilihat dari banyaknya remaja yang aktif bermain *game online* meninggalkan kegiatan ibadah seperti sholat 5 (lima) waktu, ahlak kepada orang tua juga semakin kurang baik yang dilihat dari suka berbohong, tidak jujur dan berkata kasar serta sudah tidak mau terlibat dalam kegiatan keagamaan yang di selenggarakan oleh Remaja Masjid. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah penggunaan *game online* pada remaja Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara? dan bagaimanakah dampak *game online* terhadap religiusitas remaja Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara?. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan *game online* pada remaja Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara serta untuk mengetahui dampak *game online* terhadap religiusitas remaja Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara. Jenis penelitian ini adalah *field research*, teknik pengumpulan data menggunakan pengamatan, wawancara dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan sosiologis dengan menggunakan analisis data kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *game online* pada remaja relatif tinggi hal itu terlihat dari banyaknya remaja yang sudah kecanduan *game online* hal itu didukung oleh semakin banyaknya tempat-tempat bermain *game online*. Dampak *game online* terhadap religiusitas remaja antara lain remaja sudah mulai meninggalkan ibadah seperti sholat 5 (lima) waktu, ahlak kepada orang tua semakin tidak baik yang dilihat dari suka berbohong, tidak jujur dan berkata kasar serta sudah tidak mau terlibat dalam kegiatan keagamaan yang di selenggarakan oleh Risma. Oleh sebab itu perlu adanya meningkatkan pengawasan terhadap anak, memberikan pengertian tentang penggunaan *game online* dari sisi dampak bahaya *game online*, memperketat peraturan dirumah serta bekerjasama antara pihak sekolah tentang perkembangan yang dilakukan anak pada saat berada di sekolah.

**Kata kunci:** *Game Online, Religiusitas Remaja*





**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN  
LAMPUNG  
FAKULTAS USHULUDDIN DAN STUDI AGAMA**

**Alamat : Jl. Letkol H. Suratmin I Sukarame Bandar Lampung (0721) 703260**

**PERSETUJUAN**

**Skripsi berjudul : GAME ONLINE DAN RELIGIUSITAS REMAJA  
(Studi di Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan  
Pagar Kabupaten Lampung Utara)**

**Nama : Sepri Ridho**

**NPM : 1431090117**

**Prodi : Sosiologi Agama**

**Fakultas : Ushuluddin dan Studi Agama**

**MENYETUJUI**

**Untuk dimunaqosahkan dan dipertahankan dalam sidang munaqosah Fakultas  
Ushuluddin dan Studi Agama Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan  
Lampung**

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

**Suhandi, S.Ag., M.Ag  
NIP. 19111171997031003**

**Siti Badi'ah, S.Ag., M.Ag  
NIP. 199712252003122001**

**Mengetahui,  
Ketua Prodi Sosiologi Agama**

**Suhandi, S.Ag., M.Ag  
NIP. 19111171997031003**





**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN  
LAMPUNG  
FAKULTAS USHULUDDIN DAN STUDI AGAMA**

**Alamat : Jl. Letkol H. Suratmin I Sukarama Bandar Lampung (0721-) 703260**

**PENGESAHAN**

**Judul Skripsi : GAME ONLINE DAN RELIGIUSITAS REMAJA (Studi di  
Desa tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung  
Utara). Disusun oleh. SEPRI RIDHO, NPM. 1431090117 Jurusan  
SOSIOLOGI AGAMA telah di ajukan dalam sidang munaqosah Fakultas  
Ushuluddin dan Studi Agama pada hari/tanggal : Kamis/06 Desember 2018**

**TIM PENGUJI**

**Ketua sidang : Dr. H. Sudarman, M.Ag.**

**Sekretaris Sidang : Rahmad Purnama, M.Si.**

**Penguji Utama : Ellya Rosana, S.Sos., M.H.**

**Penguji I : Suhandi, S.Ag., M.Ag.**

**Penguji II : Siti Badi'ah, S.Ag., M.Ag.**

**Mengetahui,**

**Dekan Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama**



**Dr. H. Arsyad Sobby Kesuma, Lc., M.Ag**

**NIP. 195808231993031001**



## MOTO

وَلْتَكُنْ مِنْكُمْ أُمَّةٌ يَدْعُونَ إِلَى الْخَيْرِ وَيَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ  
وَأُولَئِكَ هُمُ الْمُفْلِحُونَ

**Artinya:** Dan hendaklah ada di antara kamu segolongan umat yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh kepada yang ma'ruf dan mencegah dari yang munkar; merekalah orang-orang yang beruntung, (QS. Ali 'Imran: 104)



## PERSEMBAHAN

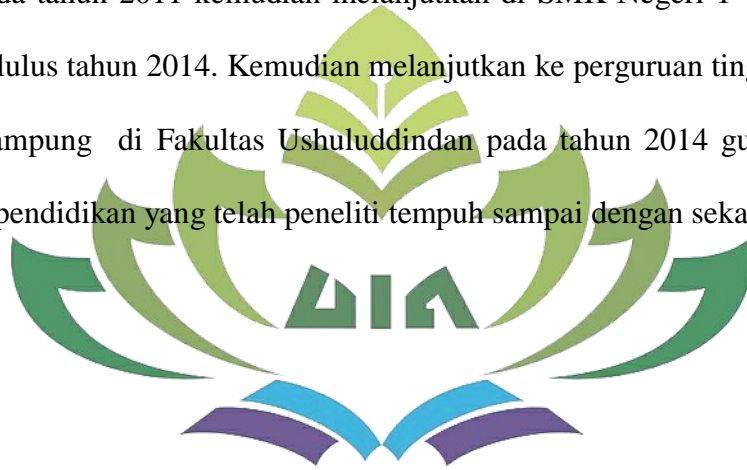
Diiringi ucapan terimakasih dan rasa syukur kehadiran Allah SWT, kupersembahkan skripsi ini sebagai bakti dan cinta kepada kedua orang tuaku tersayang.

1. Bapak Jamhari (Alm) dan Ibunda Siti Munawaroh (Almh) yang tercinta, terimakasih untuk perjuangan dan pengorbanan yang selama ini tidak mengenal lelah dan tanpa pamrih untuk mewujudkan cita-citaku dan yang memiliki harapan besar menjadikanku kelak menjadi orang yang berguna dan menjadi berkat bagi keluarga. Terimakasih atas iringan doa yang senantiasa mengalirkan untukku, semoga doa harapan dan jerih lelah kalian kelak akan terbalaskan dengan keberhasilan putramu.
2. Kakak-Kakaku Erwinsyah, ElisaNur Hikmah, Utik Marleni dan Anggi Septiawan, yang senantiasa memberikan dukungan, semangat senyum canda tawa dan doanya untuk keberhasilan ini, cinta kalian adalah memberikan kobaran semangat yang menggebu, terimakasih dan sayangku untuk kalian.
3. Seseorang yang menjadi suber inspirasi terima kasih telah memberi motivasi, keceriaan, kebahagiaan, berbagi keluh kesah yang telah terjalin selama ini
4. Almamater tercintaku UIN Raden Intan Lampung.

## **RIWAYAT HIDUP**

Peneliti bernama lengkap Sepri Ridho, dilahirkan pada tanggal 23 September 1995, di Desa Tanjung Iman. Peneliti adalah anak kelima dari lima bersaudara, lahir dari pasangan bapak Jamhari (Alm) dan Ibunda Siti Munawaroh (Almh).

Peneliti memulai pendidikan sekolah dasar di SDN 2 Tanjung Iman dan lulus pada tahun 2008, melanjutkan di SMP Negeri 1 Tulang Bawang Udik dan lulus pada tahun 2011 kemudian melanjutkan di SMK Negeri 1 Tulang Bawang Tengah lulus tahun 2014. Kemudian melanjutkan ke perguruan tinggi UIN Raden Intan Lampung di Fakultas Ushuluddindan pada tahun 2014 guna meneruskan jenjang pendidikan yang telah peneliti tempuh sampai dengan sekarang.



## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmanirrahim.*

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat, hidayah serta inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan berjudul **GAME ONLINE DAN RELIGIUSITAS REMAJA(Studi Kasus di Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara)**. Shalawat dan salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, para keluarga, sahabat dan para pengikutnya yang senantiasa menegakkan Islam yaumul akhir, amin.

Dalam penyusunan skripsi ini tentunya penulis banyak mendapatkan bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak, terutama dari Bapak/Ibu dosen Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung oleh karena itu penulis mengucapkan rasa terimakasih kepada:

1. Bapak Prof.Dr. H. Moh. Mukri, M.Ag. Selaku Rektor UIN RadenIntan Lampung
2. Bapak Dr. H. Arsyad Sobby Kusuma, Lc. M.Ag. SelakuDekan FakultasUshuluddindanStudi AgamaUIN RadenIntan Lampung
3. Bapak Suhandi, S.Ag., M.Ag. Selaku Pembimbing IsekaligusketuaprodiSosiologi Agama yang telahmemberikanpengarahandandukungandalammenyelsaikanskripsiini.



4. Ibu SitiBadi'ah, S.Ag., M.Ag. Selaku Pembimbing II sekaligus sekertaris prodi sosiologi agama terimakasih atas bimbingan, petunjuk, arahan serta pemikiran selama penelitian dan penyusunan skripsi, sehingga dapat terselesaikan
5. Dosen Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama UIN Raden Intan Lampung yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada peneliti..
6. Seluruh pengurus dan karyawan perpustakaan Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama UIN RadenIntan Lampung yang telah memberikan kemudahan dalam menggunakan fasilitas yang ada.
7. Rekan-rekan satu kampus,satu fakultas,satu jurusan,satu angkatan 2014 yang telah membrikan sumbangsih pemikirannya untuk menyelesaikan skripsi ini Sahabat-sahabatku Megi Richo Walidi, Wawan Syahputra, Wandistira, Rama Wijaya, Luthfi Salim, Pratama Adi Saputra, Arif Saiful Anwar, Reni Ferlita Sari, Eka Ratna Wati, Ika Ratna Putri, Nurul, Arif Mutaqim, Ulfi Sa'Idah, Ainum Latifa, Rini Haryanti,yang sama-samamasihberjuang.
8. teman-temanku angkatan 14 Jurusan Sosiologi serta teman-teman KKN kelompok 122 Pulau Tengah yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu, terima kasih atas dukungan dan bantuan kalian semua tak kan mungkin aku sampai disini, terimakasih untuk canda tawadan perjuangan yang kita lewati bersama dan terimakasih untuk kenangan manis yang telah mengukir selama ini.
9. Semua pihak yang membantu penyusunan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih banyak kekurangan dalam penulisan ini, itu disebabkan karena masih terbatasnya ilmu dan teori penelitian yang peneliti kuasai. Oleh karenanya kepada para pembaca kiranya dapat memberikan masukan dan saran-saran yang bersifat membangun sehingga penelitian ini akan lebih baik lagi. Akhirnya penulis berdo'a semoga Allah SWT senantiasa membalas jasa dan budi baik semua pihak yang telah membantu peneliti dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya dan para pembaca pada umumnya. Amin Ya *Robbal 'alamin*.



**Bandar Lampung, 03 DESEMBER 2018**  
**Peneliti**

**Sepri Ridho**

**NPM.1431090117**



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
ABSTRAK	
HALAMAN PERSETUJUAN	
HALAMAN PENGESAHAN	
MOTTO	
PERSEMBAHAN	
RIWAYAT HIDUP	
KATA PENGANTAR	
DAFTAR ISI	
DAFTAR TABEL	
DAFTAR LAMPIRAN	

<b>BAB I</b>	<b>PENDAHULUAN</b>	
	A. Penegasan Judul .....	1
	B. Alasan Memilih Judul .....	3
	C. Latar Belakang Masalah .....	4
	D. Rumusan Masalah .....	10
	E. Tujuan dan kegunaan penelitian .....	10
	F. Tinjauan Pustaka .....	11
	G. Metode Penelitian .....	13
<b>BAB II</b>	<b>GAME ONLINE DAN RELIGIUSITAS REMAJA</b>	
	A. <i>Game Online</i> .....	21
	1. Pengertian <i>Game Online</i> .....	21
	2. Jenis-Jenis <i>Game Online</i> .....	22
	3. Macam-Macam <i>Game Online</i> .....	24
	B. Religiusitas Remaja .....	30
	1. Pengertian Religiusitas .....	30
	2. Pengertian Remaja .....	33
	3. Pengertian Religiusitas Remaja .....	34
	4. Unsur-Unsur Religiusitas Remaja .....	39
<b>BAB III</b>	<b>GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN</b>	
	A. Kondisi Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara .....	42
	1. Sejarah Desa Tanjung Iman .....	42
	2. Geografi dan Monografi Desa Tanjung Iman .....	43
	3. Sarana dan Prasarana Desa Tanjung Iman .....	45
	B. Pengguna <i>Game Online</i> di Desa Tanjung Iman .....	47
	C. Kegiatan Keagamaan Remaja di Desa Tanjung Iman .....	49

**BAB IV DAMPAK *GAME ONLINE* DAN RELIGIUSITAS REMAJA  
DI DESA TANJUNG IMAN KECAMATAN BLAMBANGAN  
PAGAR KABUPATEN LAMPUNG UTARA**

A. Penggunaan <i>Game Online</i> pada Remaja Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara .....	52
B. Dampak <i>Game Online</i> Terhadap Religiusitas Remaja Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara .....	65

**BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	76
B. Saran-Saran .....	77

**DAFTAR PUSTAKA**





## DAFTAR TABEL

Tabel 1	Informan Penelitian .....	18
Tabel 2	Riwayat Kepemimpinan di Desa Tanjung Iman.....	43
Tabel 3	Luas Wilayah Desa Tanjung Iman .....	44
Tabel 4	Jumlah Penduduk Berdasarkan Kelompok Umum.....	45
Tabel 5	Pendidikan Formal.....	46
Tabel 6	Prasarana Kesehatan.....	46
Tabel 7	Tenaga Kesehatan.....	46
Tabel 8	Sarana Prasarana Ibadah Desa Tanjung Iman .....	47



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Penegasan Judul

Judul skripsi yang peneliti ajukan dalam penelitian ini adalah *Game Online dan Religiusitas Remaja (Studi di Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara)*. Agar tidak terjadi kesalahpahaman dan kesimpang siuran bagi pembaca maka di anggap perlu mempertegas penjelasan-penjelasan yang terdapat dalam judul skripsi ini. Adapun istilah-istilah yang penulis perlu jelaskan asal sebagai berikut:

*Game online* adalah sebuah *game* yang dimainkan oleh beberapa orang atau secara bersama-sama dengan menggunakan koneksi jaringan internet baik melalui komputer ataupun *smartphone*<sup>1</sup>. Jenis *game online* dalam penelitian ini adalah *Massive Multiplayer Role-Playing Game (MMORPG)*, yaitu *game* petualangan dan peperangan serta pemain dapat secara langsung berinteraksi dalam satu dunia virtual yang tetap, *game online* ini sangat diminati oleh para *gamers* dikarenakan jenis *game* ini sangat menantang dan menarik dikarenakan menampilkan permainan dari sudut pandang para pemainnya, jenis *Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG)* yang terbaru adalah *Mobile Legends: Bang Bang*, *pubg mobile* dan *AOV*.

Religiusitas merupakan sikap keagamaan yaitu suatu keadaan yang ada dalam diri seseorang yang mendorong untuk bertindak laku sesuai ketaatannya

---

<sup>1</sup>Misbach, M., *Panduan Praktis Membuat Game 3D* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010), h.7.



terhadap agama, pendapat tersebut lebih menekankan pada ketaan seseorang terhadap ajaran agamanya yang di wujudkan dalam tingkah laku<sup>2</sup>. Religiusitas dalam penelitian ini dilihat dari sikap remaja yang melaksanakan ibadah sholat 5 (lima), ahlak kepada kedua orang tua dan keaktifan dalam kegiatan keagamaan melalui Remaja Masjid (Risma).

Remaja adalah masa transisi dari masa kanak-kanak dan masa dewasa masa remaja dimulai dari usia 10-13 tahun dan berakhir pada masa usia 18 sampai dengan 22 tahun<sup>3</sup>. Remaja dalam penelitian ini adalah remaja yang berusia 12 sampai dengan 18 tahun.

Desa Tanjung Iman adalah desa yang berada di Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara Provinsi Lampung<sup>4</sup>.

Maksud skripsi ini adalah bagaimana game yang dimainkan melalui internet berdampak pada menurunnya kegiatan ibadah sholat 5 (lima) yang dilakukan oleh remaja, semakin kurang baiknya ahlak yang di tunjukkan oleh remaja kepada kedua orang tua dan menurunnya keaktifan remaja dalam mengikuti kegiatan Remaja Masjid (Risma) di Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara.

---

<sup>2</sup>Said Alwi, *Perkembangan Religiusitas Remaja*, (Yogyakarta: Kaukabah Dipantara, 2014), h.3.

<sup>3</sup>Sudarsono, *Kenakalan Remaja* (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), h.19.

<sup>4</sup> Profil Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara Tahun 2018.

## B. Alasan Memilih Judul

Alasan pemilihan judul dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan *game* melalui *smartphone* oleh remaja di Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara meningkathal itu terlihat dari beberapa hal antara lain banyaknya remaja yang lupa dengan waktu ketika sudah bermain *game online* yang berdampak pada menurunnya kedisiplinan para remaja yang dilihat dari banyak remaja yang tidak melaksanakan kewajibannya sebagai seorang remaja yaitu belajar banyak pelajar yang sudah telat ketika pergi ke sekolah, tertidur ketika mengikuti kegiatan belajar di sekolah, lupa untuk mengerjakan tugas sekolah dan lain sebagainya. Selain itu para remaja yang sudah kecanduan dengan adanya *game online* juga sudah mulai enggan untuk melaksanakan nilai-nilai keagamaan seperti melaksanakan ibadah sholat 5 (lima), ahlak kepada kedua orang tua dan keaktifan dalam kegiatan keagamaan melalui Remaja Masjid (Risma)
2. Remaja di Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara sudah mulai berkurang dalam mengaplikasikan nilai-nilai religiusitas seperti keaktifan para remaja dalam kegiatan keagamaan, misalnya kegiatan Remaja Masjid (Risma) yang sudah mulai tidak berjalan yang disebabkan kurangnya partisipasi remaja selain itu mulai menurunnya ketaatan remaja dalam melaksanakan kegiatan ibadah seperti sholat lima waktu, mematuhi semua perintah kedua orang tua, mengikuti kajian rutin di masjid dan mushola serta kegiatan-kegiatan keagamaan yang lainnya
3. Penelitian ini dilakukan di Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara dikarenakan lokasi penelitian lebih dekat dengan



tempat tinggal peneliti sehingga lebih efektif dan efisien baik dari waktu maupun biaya operasional penelitian.

### C. Latar Belakang Masalah

Perkembangan *game* di kota-kota besar di Indonesia sangat pesat hal itu ditandai dengan menjamurnya *game canter* yang menawarkan banyak fasilitas untuk bermain *game-game multiplayer* baik yang lokal (LAN) maupun yang *online* jenis *game* seperti ini disebut dengan *multiplayer online game* atau biasa disebut dengan *game online* yang melibatkan banyak permainan sekaligus untuk saling berinteraksi satu dengan yang lainnya dalam waktu yang bersamaan<sup>5</sup>.

*Game online* sudah mulai menjadi situs jejaring sosial yang diminati oleh banyak kalangan baik anak-anak, remaja, orang dewasa bahkan orang tua, *game online* juga sudah membuat seseorang lupa dengan waktu hal itu terjadi dikarenakan rata-rata orang yang sedang bermain *game* melakukan aktivitasnya secara berlebihan dikarenakan para pemain *game* (*gamers*) menyatakan *game online* permainannya sangat menyenangkan bisa menyesuaikan keinginan para *gamersnya*, bahkan sekarang permainan *game online* tidak hanya dinikmati oleh masyarakat yang hidup di perkotaan saja melainkan masyarakat yang hidup di pelosok daerah dan pedesaan sudah mulai melakukan aktivitas bermain *game online* hal itu dikarenakan permainan *game online* sudah bisa dimainkan melalui *smarphone*.

*Game* mulai dianggap sebagai sesuatu yang *addict* (candu), para *gamers* mampu duduk berlama-lama demi *game* dan bertahan disana tanpa menginginkan

---

<sup>5</sup>Alif Harsan, *Jago Bikin Game Online*, (Jakarta: PT. TransMedia, 2011), h.1.

suatu gangguan yang mampu memecah konsentrasinya dalam bermain *game online* tersebut. Beberapa kasus tercatat, terdapat beberapa *gamers* yang *addicted* dengan *game online* ini menghabiskan waktu sia-sia demi *game* tersebut dan bersedia untuk tidak mandi, makan, apalagi untuk bekerja serta melaksanakan tugas yang merupakan kewajibannya. Kewajibannya yang ada di otak para *game's addict* tersebut hanyalah main, main, dan main. Serta bagaimana mendapatkan suatu strategi untuk menang. Oleh karena itu, sebagian orang tua pun mulai resah jika anaknya mulai mengetahui tentang *game online*, walau memang masih ada dampak positif yang dapat diambil dari permainan *game online*, seperti mengajarkan anak untuk bermain strategi<sup>6</sup>.

Menurut Andang telah mengumpulkan beberapa dampak positif bermain *game online*, bermain *game* memberikan satu latihan yang sangat efektif kepada otak. Sebagian besar dari mereka membutuhkan keterampilan berpikir abstrak dan tingkat tinggi untuk menang, keterampilannya adalah seperti pemecahan masalah dan logika<sup>7</sup>. Meski demikian tentunya *game online* memiliki dampak negatif yaitu<sup>8</sup>:

*Pertama*, penurunan aktivitas gelombang otak prefrontal yang memiliki peranan sangat penting, dengan pengendalian emosi dan agresifitas sehingga mereka cepat mengalami perubahan *mood*, seperti mudah marah, mengalami masalah dalam hubungan dengan hubungan sosial, tidak konsentrasi dan lain

---

<sup>6</sup>Nad2, *Perkembangan dan Dampak Game Online di Indonesia* <http://dayswitnadee.blogspot.com/2007/12/perkembangan-dan-dampak-game-online-di.html>, Diakses pada tanggal 26 Juli 2017 Pukul 13.51 WIB.

<sup>7</sup>Andang Ismail, *Education Games, Menjadi Cerdas dan Ceria Dengan Permainan Edukatif* (Yogyakarta: Pilar Media, 2016), h.18.

<sup>8</sup>Bruce J. Cohen, *Peranan Sosiologi Suatu Pengantar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), h.91.

sebagainya. *Kedua*, penurunan aktivitas gelombang beta merupakan efek jangka panjang yang tetap berlangsung meskipun *gamer* tidak sedang bermain *game*. Dengan kata lain para *gamer* mengalami *autonomic nerves* yaitu tubuh mengalami pengelabuan kondisi dimana sekresi adrenalin meningkat, sehingga denyut jantung, tekanan darah, dan kebutuhan oksigen terpacu untuk meningkat. Bila tubuh dalam keadaan seperti ini maka yang terjadi pada *gamer* adalah otak mereka merespon bahaya sesungguhnya.

Fitur *game online* di angan lebih menarik dan menantang hal itu dikarebakan *game online* dimainkan oleh beberapa orang atau *multiplayer* hal itu yang membuat adanya kepuasan tersendiri bagi para *gamers*, para *gamers* untuk sekarang sudah mulai tidak tertarik lagi untuk memainkan jenis *game* dengan *single player* dikarenakan jenis *game* ini dianggap kurang menantang serta fitur-fitur *game* juga cenderung membosankan. Jenis *game online* dalam penelitian ini adalah *Massive Multiplayer Role-Playing Game* (MMORPG). Beberapa Jenis *game online* dalam penelitian ini adalah *Massive Multiplayer Role-Playing Game* (MMORPG) antarlain: *Ragnarok*, *Seal*, *MMORTS* (*Massively Multiplayer Online Real Time Strategy*: *WarCraft*, *DotA*, *MMOFPS* (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*): *CounterStrike*, *Rising Force*, dan *Perfeck Wars* dan yang terbaru adalah *MMOFPS* (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*): *Mobile Legends: Bang Bang*, *pubg mobile* dan *AOV*.<sup>9</sup>

Salah satu efek atau dampak dari maraknya perkembangan *game online* adalah menurunnya aktivitas keagamaan yang dilakukan oleh remaja,

---

<sup>9</sup> Samuel Henry, *Panduan Praktis Membuat Game 3D* (Yogyakarta: Penerbit Graha Ilmu, 2017), h.72.



perkembangan *game online* yang cukup pesat sangat berdampak besar terhadap religius remaja, perkembangan religiusitas pada masa remaja merupakan kelanjutan perkembangan religiusitas pada masa kanak-kanak sehingga diperlukan adanya upaya pendampingan baik dari orang tua maupun dari guru hal itu harus dilakukan dikarenakan pada masa tersebut remaja masih tahap mengembangkan pola pikir sehingga dapat mempengaruhi penilaiannya terhadap sesuatu termasuk dalam melaksanakan nilai-nilai religiusitas, apabila remaja tidak mampu melaksanakan nilai-nilai religiusitas secara baik maka akan berdampak pada kurangnya ketaatan remaja dalam segala hal mulai dari ketaatan dalam menjalankan kegiatan ibadah seperti sholat lima waktu, puasa, mengikuti kekajian majelis taklim dan kegiatan-kegiatan agamaan yang diselenggarakan oleh Remaja Masjid (Risma), selain ketaatan dalam menjalankan ibadah ketaatan sebagai seorang pelajar juga akan terabaikan di mana remaja sudah mulai enggan untuk datang kesekolah dengan tepat waktu, mengikuti pelajaran secara baik dan tertib dan enggan untuk selalu menuntaskan atau mengerjakan tugas dari guru ataupun pekerjaan rumah yang dibebankan kepada guru kepada dirinya.

Berdasarkan hal tersebut maka seorang remaja harus memiliki religiusitas yang tinggi hal itu dikarenakan semakin tinggi religiusitas remaja maka akan seorang remaja akan semakin taat untuk menjalankan semua perintah-Nya dan menjauhi semua apa yang di larang serta perilaku sehari-hari yang dilakukan di mencerminkan ajaran agamanya hal itu yang membuat apabila religiusitas seorang remaja tinggi maka akan seorang remaja akan merasa tenang hal itu terjadi dikarenakan kebutuhan rohaniyah selalu terpenuhi.

Keterlibatan remaja dalam kegiatan-kegiatan keagamaan diharapkan dapat berpengaruh baik terhadap tingkat religiusitas remaja. Tingkat religiusitas yang tinggi pada remaja ditunjukkan dalam perilaku yang sesuai dengan ajaran agama yang dianutnya karena memandang agama sebagai tujuan hidupnya sehingga remaja berusaha menginternalisasikan ajaran agamanya dalam perilaku sehari-hari. Hal tersebut dapat dipahami karena agama mendorong pemeluknya untuk berperilaku baik dan bertanggung jawab atas perbuatannya selain itu, agama selalu mendorong umatnya untuk berbuat kebajikan.

Rata-rata remaja masih enggan untuk optimal atau sungguh-sungguh dalam melaksanakan semua perintah agamanya hal itu terjadi dikarenakan para remaja belum menjadikan agama sebagai tujuan dalam hidupnya hal tersebut yang membuat perilaku yang biasa dilakukan di lingkungan masyarakat tidak mencerminkan ajaran agamanya, remaja yang seharusnya semangat dalam menjalankan ibadah dan menuntut ilmu fakta di lapangan banyak remaja yang bermalas-mesal dalam menjalankan perintah agama dan menuntut ilmu, remaja sudah mulai suka untuk berbohong baik kepada orang tua ataupun orang lain demi mewujudkan apa yang mereka inginkan.<sup>10</sup>

Penjelasan tersebut dikuatkan dengan hasil penelitian yang peneliti lakukan di Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara melalui observasi, peneliti melihat bahwa remaja di Desa Tanjung Iman rata-rata sudah mulai berkurang dalam menanamkan nilai-nilai religiusitas hal itu terlihat dari banyak remaja yang sudah mulai meninggalkan ibadah sholat 5 (lima), ahlak

---

<sup>10</sup>Said Alwi, *Perkembangan Religiusitas Remaja*, (Yogyakarta: Kaukabah Dipantara, 2014), h.8.

remaja yang di tunjukkan kepada kedua orang tua banyak yang berubah di mana remaja mulai berani untuk berkata kasar kepada orang tuanya, membohongi kedua orang tua serta berbuat tidak jujur dan keatipan dalam kegiatan keagamaan melalui Remaja Masjid (Risma) juga menurun yang diihat dari banyaknya kegiatan keagamaan seperti kajian rutin di masjid dan mushola serta peringatan hari besar Islam yang tidak dijalankan oleh remaja. Hal tersebut terjadi di sebabkan oleh banyaknya remaja yang terpengaruh dengan *game online*.

Selain berkurangnya ketaatan remaja dalam melaksanakan aktivitas ibadah dan penanaman perilaku yang baik aktivitas remaja yang bermain *game online* juga berdampak pada kegiatan-kegiatan keagamaan mulaikurang berjalandengan baik misalnya saja kegiatan Remaja Masjid (Risma) dan majelis taklim yang sampai sekarang tidak berjalan kalau seandainya berjalan itu hanya bersifat spontanitas bahkan kegiatan ibadah seperti sholat lima waktu secara berjama'ah di masjid yang merupakan kewajiban sebagai umat Islam sudah mulai ditinggalkan. Seharusnya kegiatan keagamaan tersebut dilakukan secara berkesinambungan dengan tujuan dapat menanamkan nilai-nilai keagamaan remaja sehingga berdampak pada meningkatnya religiusitas remaja tersebut<sup>11</sup>.

Berdasarkan latar belakang diatas, akhirnya peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengarahkan permasalahan yang akan diteliti, sehingga peneliti tertarik untuk mengambil judul: ***“Game Online dan Religiusitas Remaja(Studi di Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara)”***.

---

<sup>11</sup>Hasil Observasi Pra Penelitian, Tanggal 16 Mei 2018.



#### D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penggunaan *game online* pada remaja Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara?
2. Bagaimanakah dampak *game online* terhadap religiusitas remaja Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara?

#### E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

##### 1. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui penggunaan *game online* pada remaja Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara
- b. Untuk mengetahui dampak *game online* terhadap religiusitas remaja Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara.

##### 2. Kegunaan Penelitian

Kegunaan dalam penelitian ini di bagi menjadi 2 (dua) yaitu secara teoritis dan secara praktis.

##### a. Secara teoritis

Memberikan kesadaran bagi masyarakat umumnya dan khususnya orang tua dan remaja terhadap perkembangan teknologi (*game online*) agar tidak berdampak negatif sehingga tidak akan mengurangi tingkat kereligiusan remaja. Selain itu penelitian ini berguna untuk

mempersentasikan *game online* dan religiusitas remaja di Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara.

b. Secara praktis

- 1) Bagi penulis merupakan wahana untuk menambah wawasan keilmuan dan pemikiran serta menerapkan ilmu pengetahuan yang didapat dari perkuliahan, khususnya *game online* dan religiusitas remajadi Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara
- 2) Bagi orang tua sebagai bahan acuan untuk melakukan pengawasan dan kontrol bagi anak-anaknya yang melakukan aktivitas *game online* dengan tujuan dapat melaksanakan semua kegiatan keagamaan atau ibadah dengan tepat waktu
- 3) Bagi UIN Raden Intan Bandar Lampung khususnya mahasiswa fakultas Ushuluddin untuk menambah khazanah kepustakaan guna pengembangan karya-karya ilmiah lebih lanjut.

## F. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka informasi dasar rujukan yang peneliti gunakan dalam penelitian ini, berdasarkan survei yang peneliti lakukan ada beberapa kajian yang telah diteliti oleh peneliti terdahulu yang mempunyai relevansi dengan penelitian ini, penelitian-penelitian tersebut antara lain:

1. Jurnal yang ditulis oleh Asep Wahidin, Rahmat Effendi dan Komarudin Shaleh (2014), Dosen Komunikasi Penyiaran Islam Fakultas Dakwah Universitas Islam Bandung, dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan

Internet Terhadap Religiusitas Mahasiswa Universitas Islam Bandung”. Penelitian ini memfokuskan pada beberapa aspek antara lain intensitas penggunaan jejaring sosial, proses penggunaan jejaring sosial serta dampak positif dan negatif penggunaan jejaring sosial

2. Jurnal yang ditulis oleh Mimi Ulfa (2015), mahasiswa Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau, dengan judul “Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Remaja di Mabes Game Center Jalan Hr.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru”. Penelitian ini memfokuskan pada aktivitas penggunaan *game online*, perilaku remaja yang berdampak pada kecanduan *game online*
3. Jurnal yang ditulis oleh Yohanes Rikky Dwi Santoso dan Jusuf Tjahjo Purnomo (2017), dengan judul “Hubungan Kecanduan *Game Online* terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja”. Penelitian ini hanya memfokuskan pada kecanduan *game online* yang berdampak pada penyesuaian sosial pada remaja
4. Jurnal yang ditulis oleh Anggun Tri Wahyuni (2016) mahasiswa Program Studi Psikologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Brawijaya, dengan judul penelitian “Hubungan Religiusitas dengan Kecenderungan Perilaku Mengakses Pornografi di Internet pada Remaja”. Penelitian ini memfokuskan hanya pada religiusitas serta kecenderungan perilaku remaja mengakses pornografi di internet.

Tinjauan pustaka yang peneliti kemukakan di atas peneliti menyakini bahwa penelitian yang akan peneliti lakukan belum pernah ada yang melakukan penelitian. Perbedaan dengan literatur yang pertama adalah peneliti pertama



memfokuskan pada beberapa aspek antara lain intensitas penggunaan jejaring sosial, proses penggunaan jejaring sosial serta dampak positif dan negatif penggunaan jejaring sosial. Sedangkan dalam penelitian yang akan peneliti lakukan memfokuskan pada penggunaan *game online* pada remaja serta dampak *game online* terhadap religiusitas remaja.

Perbedaan dengan literatur yang kedua adalah peneliti kedua memfokuskan pada aktivitas penggunaan *game online*, perilaku remaja yang berdampak pada kecanduan *game online* sedangkan dalam penelitian yang peneliti lakukan lebih kepada aktivitas penggunaan *game online* yang berdampak pada religiusitas remaja.

Perbedaan dengan literatur yang keempat adalah peneliti yang keempat lebih memfokuskan pada religiusitas serta kecenderungan perilaku remaja mengakses pornografi di internet sedangkan dalam penelitian yang peneliti lakukan adalah kecenderungan remaja menggunakan *game online* yang berdampak pada menurunnya religiusitas remaja.

## **G. Metode Penelitian**

Metode merupakan aspek yang penting dalam melakukan penelitian agar suatu penelitian mendapatkan hasil yang baik, sehingga perlu untuk diterapkan metode-metode tertentu dalam penelitian, hal ini dimaksudkan agar penelitian dapat mencapai hasil yang di harapkan. Sehingga pada bagian ini akan dijelaskan tentang hal-hal yang berkaitan dengan metode yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

## 1. Jenis dan Sifat Penelitian

### a. Jenis Penelitian

Dilihat dari tempat penelitian, jenis penelitian ini merupakan penelitian lapangan *field research*, di namakan studi lapangan karena tempat penelitian ini di lapangan kehidupan, dalam arti bukan perpustakaan atau laboratorium. Penelitian lapangan pada hekekatnya yaitu penelitian yang langsung dilakukan di lapangan atau pada responden atau informan<sup>12</sup>.

Proses penggalan data yang ada sekarang langsung dilakukan di kalangan remaja pada Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara.

### b. Sifat Penelitian

Peneliti ini tergolong pada penelitian deskriptif, berarti menggambarkan atau memberikan gambaran secara obyektif dan obyektif yang diteliti dengan cara memberikan pertanyaan kepada responden sehingga mendapatkan jawaban yang diperlukan. Penelitian deskriptif merupakan metode penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasikan obyek sesuai dengan apa adanya<sup>13</sup>.

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran dan permasalahan penelitian yang ada di lapangan guna untuk mewujudkan dasar informasi mengenai latar belakang atau konteks suatu gejala sosial yang ada di remaja tersebut.

---

<sup>12</sup> M. Iqbal Hasan, *Pokok-Pokok Materi Metodologi Penelitian dan Aplikasinya* (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2002), h.11.

<sup>13</sup> Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*(Jakarta: Bumi Aksara, 2018), h.157.

## 2. Populasi dan Sampel

### a. Populasi

Populasi adalah sekumpulan obyek penelitian<sup>14</sup>. Penjelasan tersebut maka yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah remaja aktif bermain *game online* yang ada di Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara yang berjumlah 80 orang remaja<sup>15</sup>.

### b. Sampel

Sampel yang digunakan oleh peneliti pada penelitian ini adalah sampel bertujuan (*purposive sampling*) merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu, peneliti memilih orang sebagai sampel dengan orang yang benar-benar mengetahui atau memiliki kompetensi dengan judul yang sedang peneliti lakukan penelitian<sup>16</sup>.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka karakteristik yang akan dijadikan sampel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Remaja yang aktif menggunakan *game online* kurang lebih 1 tahun
- 2) Remaja dengan rentang usia 12 sampai dengan 18 tahun

Berdasarkan karakteristik tersebut maka sampel dalam penelitian ini berjumlah 18 orang remaja.

---

<sup>14</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Tindakan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h.130.

<sup>15</sup> Hasil observasi penelitian, Desa Tanjung Iman, tanggal 27 Agustus 2018 .

<sup>16</sup> Suharsimi Arikunto, *Op.cit*, h.318.



### 3. Sumber Data

#### a. Data Primer

Data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpulan data, berdasarkan penjelasan tersebut maka dalam penelitian ini untuk menjadi sumber data primer adalah remaja<sup>17</sup>. Data primer dalam penelitian ini adalah dengan observasi (pengamatan) dan wawancara (interview).

#### b. Data Sekunder

Data sekunder adalah sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpulan data misalnya saja data melalui orang lain atau melalui dokumen<sup>18</sup>. Data sekunder di gunakan untuk melengkapi data yang diperoleh melalui data primer atau di gunakan untuk melakukan validasi data yang diperoleh melalui data primer. Data primer dalam penelitian ini adalah profil Desa Tanjung Iman, data geografi Desa Tanjung Iman, data kependudukan Desa Tanjung Iman, data sarana dan prasarana Desa Tanjung Iman dan data pengguna *game online* di Desa Tanjung Iman.

### 4. Teknik Pengumpulan Data

#### a. Pengamatan (observasi)

Observasi adalah pengamatan yang dilakukan secara langsung untuk mengetahui kebenaran fenomena-fenomena yang terjadi di lapangan<sup>19</sup>.

---

<sup>17</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), h.225.

<sup>18</sup> *Ibid*, h.225.

<sup>19</sup> Joko Subagia, *Metodologi Penelitian dalam Teori dan Praktik* (Jakarta: Reneka Cipta, 2001), h.15.

Dalam hal ini peneliti mengamati dan mencatat terkait dengan penggunaan *game online* dan religiusitas remaja. Dalam penelitian ini menggunakan observasi partisipasi karena sampling melakukan pengamatan dan pencatatan juga berkecimpung dalam masyarakat itu secara langsung. Observasi dalam penelitian ini dilakukan mulai tanggal 27 September 2018 sampai dengan 31 Agustus 2018, kegiatan observasi dalam penelitian ini untuk melihat sejauh mana remaja melakukan aktivitas bermain *game online*, perubahan atau dampak yang terjadi setelah para remaja aktif dalam bermain *game online* serta interaksi yang dilakukan oleh remaja ketika sedang bermain *game online*.

#### **b. Wawancara**

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan secara langsung demi memperoleh informasi atau data yang diperoleh sehingga data yang diperoleh tidak biasa<sup>20</sup>. Wawancara yang akan dilakukan peneliti dalam penelitian ini adalah mengajukan pertanyaan kepada orang yang benar-benar paham mengenai penggunaangame *online* dan religiusitas remaja. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan pada tanggal 26 sampai dengan 28 Agustus 2018 peneliti melakukan wawancara kepada 18 informan dengan rincian sebagai berikut<sup>21</sup>:

---

<sup>20</sup>Syarifudin Hidayat, *Op.cit*, h.362-364.

<sup>21</sup>Data Primer Tahun 2018

**Tabel 1**  
**Informan Penelitian**

No	Nama Informan	No	Nama Informan
1	Agung Triyono	10	Rico Hadi Saputra
2	Muhammad Radit Saputra	11	Andreansyah
3	Dwi Prayoga	12	Andi Hakim
4	Ahmad Erfansyah	13	M. Arjon
5	Komarudin	14	Suyanto
6	Hendriyawan	15	Alfin Aldino Putra
7	Roby Saputra	16	Afin Setiwan
8	Onang Effendi	17	Naza Alpha
9	Salman Alfarizi	18	Fahrudin

### c. Dokumentasi

Dokumen adalah benda atau obyek yang memiliki karakteristik berupa teks tertulis. Dokumen ini dapat berupa dokumen pemerintah, hasil penelitian, foto-foto atau gambar, buku harian, rekaman pidato, laporan keuangan, undang-undang, hasil karya seseorang dan sebagainya<sup>22</sup>.

Metode ini merupakan sebuah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan pengumpulan berbagai dokumen yang berkaitan dengan *game online* dan religiusitas remaja. Dokumentasi dalam penelitian ini adalah foto aktivitas remaja yang sedang bermain *game online*, foto wawancara dengan kepala desa dan remaja yang aktif bermain *game online*, foto sarana dan prasarana yang ada di Desa Tanjung Iman serta data administrasi Desa Tanjung Iman.

## 5. Pendekatan

Penelitian ini menggunakan pendekatan sosiologis, pendekatan sosiologis adalah peneliti menggunakan logika-logika dan teori-teori sosial, baik teori

---

<sup>22</sup>*Ibid*, h.80.

klasik maupun modern untuk menggambarkan fenomena sosial remaja serta pengaruh suatu fenomena terhadap fenomena lain<sup>23</sup>.

Penelitian sosial seringkali tertarik untuk melihat, memaparkan dan menjelaskan fenomena remaja dan kadang-kadang tertarik untuk menggambarkan pengaruh suatu fenomena lain untuk itu dalam penelitian ini menggunakan metode pendekatan sosiologis. Pendekatan sosiologis dalam penelitian ini adalah peneliti melakukan interaksi secara langsung dengan para remaja yang sedang bermain *game online* serta ikut bermain *game online* dengan tujuan peneliti bisa melihat dampak dari *game online* yang di mainkan oleh para remaja serta perilaku-perilaku yang biasa dilakukan oleh remaja ketika sedang bermain *game online* sehingga peneliti memperoleh informasi secara akurat dari para remaja sesuai dengan keinginan peneliti.

## 6. Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data, menjabarkan ke dalam unit-unit tertentu untuk memutuskan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang akan dipelajari dan membuat kesimpulan diceritakan kepada orang lain. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan analisis data kualitatif yang dimaksud dengan analisi data kualitatif adalah bersifat induktif yaitu suatu analisa yang berdasarkan data yang diperoleh selanjutnya dikembangkan pola hubungan tertentu atau menjadi hipotesa<sup>24</sup>.

---

<sup>23</sup> Sayuti Ali, *Metodologi Penelitian Agama (Pendekatan Teori dan Praktek)* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002), h.100.

<sup>24</sup> Amri Darwis, *Metode Penelitian Pendidikan Islam*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014), h.140.



Peneliti dapat langsung meneliti tentang *game online* dan religiusitas remaja yang terjadi di lokasi penelitian. Sehingga di temukan bentuk gambaran penggunaan *game online* dan religiusitas remaja Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara serta dampak *game online* yang digunakan remaja Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara.



## BAB II

### GAME ONLINEDAN RELIGIUSITAS REMAJA

#### A. Game Online

##### 1. Pengertian Game Online

*Games online* adalah *game* komputer yang dapat dimainkan oleh multipemain melalui internet, biasanya disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online* atau dapat diakses langsung (mengunjungi halaman web yang bersangkutan) atau melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut<sup>1</sup>. Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat diketahui bahwa *game online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual<sup>2</sup>.

*Multiplayer game online* atau biasa disebut dengan *game online* yang biasa melibatkan banyak pemain sekaligus untuk berinteraksi satu sama lain dalam waktu yang bersamaan. *Game online* yang paling banyak didengar adalah *game* dengan jenis *Massive multiplayer Role-Playing Game* (MMORPG) yaitu *game* petualangan di mana sejumlah besar pemain berinteraksi dalam satu dunia virtual yang tetap<sup>3</sup>. Ada juga *game online* yang sifatnya lebih kecil dan memiliki *gameplay* yang berbeda seperti *game First*

---

<sup>1</sup> Jhon C. Beck, *Gamer Juga Bisa Sukses* (Jakarta: PT Grasindo. 2007), h.92.

<sup>2</sup> Young, K, *Cyber-Disorders: The Mental Health Concern for the New Millennium* (Jurnal: CyberPsychology & Behaviour. 2005), h.45.

<sup>3</sup> Alif Harsan, *Jago Bikin Game Online*, (Jakarta: PT. TransMedia, 2011), h.1-2

*Person Shooter* (FPS) yang menampilkan permainan dari sudut pandang orang pertama seperti game perang *call of Duty*<sup>4</sup>.

*Game online* lebih tepatnya disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah genre atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan<sup>5</sup>.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat diberikan kesimpulan bahwa *game online* adalah jenis *game* yang di mainkan oleh beberapa orang dengan menggunakan jaringan atau koneksi internet dan di mainkan melalui komputer ataupun *smarphone*.

## 2. Jenis-Jenis *Game Online*

*Online game* dapat dibagi dalam beberapa kategori seperti *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG), *Massively Multiplayer Online Real Time Strategy* (MMORTS), *Massively Multiplayer Online First Person Shooter* (MMOFPS), *Cross-Platform Online*, *browser game* dan lain-lain<sup>6</sup>.

### a. *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG)

*Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG) adalah salah satu jenis *online game* yang memainkan tokoh *online*, pemain akan berinteraksi dengan ribuan pemain di seluruh dunia. Pemain dalam permainan *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG)

---

<sup>4</sup> *Ibid*, h.2

<sup>5</sup> Andrews, B. R., *Habit. American Journal of Psychology* (Jurnal: University of Illinois Press. 2006), h.21.

<sup>6</sup> Young, *Op.cit*, h.31.

akan dihadapkan dengan beberapa misi atau tantangan bisa berupa bertempur atau membunuh karakter pemain lain yang tujuannya untuk meningkatkan level atau kemampuan dari tokoh atau karakter yang dimainkan. Contoh MMORPG adalah *RF online*, *Dragon Nest*, *Ragnarok Online*, *Ragnarok Online*, *Atlantica Online*, *Perfect World*.

b. *Massively Multiplayer Online Real Time Strategy (MMORTS)*

*Massively Multiplayer Online Real Time Strategy (MMORTS)* adalah permainan strategi yang melibatkan banyak pemain secara bersamaan, biasanya pemain memainkan tidak hanya satu karakter saja akan tetapi banyak karakter. Dalam permainan initerdapat kegiatan pengembangan teknologi, konstruksi bangunan dan pengolahan sumber daya alam, contoh MMORTS adalah *Heroes of Newerth*, *Warcraft*.

c. *Massively Multiplayer Online First Person Shooter (MMOFPS)*

*Massively Multiplayer Online First Person Shooter (MMOFPS)* merupakan jenis *online game* yang menekankan pada penggunaan senjata. Pemain bisa bermain sendiri dan dapat juga bermain secara tim untuk melawan musuh. Permainan ini memiliki banyak tantangan dibanding dengan permainan lainnya karena permainan ini menonjolkan kekerasan sehingga permainan ini sering disebut dengan permainan pertarungan, contoh MMOFPS adalah *Point Blank*, *Counter Strike*, *Free Style*, *Lost saga*.

d. *Cross-Platform Online*

*Cross-Platform Online* merupakan *game* yang dapat dimainkan secara online dengan *hardware* yang berbeda.



e. *Browser game*

*Browser game* merupakan game yang dimainkan pada *browser* seperti Mozilla firefox, Opera, IE, contoh browser game adalah *Texas Hold'em Poker*.

### 3. Macam-Macam Game Online

Dilihat dari cara memainkan *game online*, macam-macam *game online* dapat dibagi menjadi 10 kategori, yaitu<sup>7</sup>:

a. *Real Time Strategy* (RTS)

*Real Time Strategy* (RTS) adalah suatu permainan komputer yang memiliki ciri khas berupa permainan perang yang tiap pemainnya memiliki suatu Negara-Negara tersebut dikelola dalam hal pengumpulan sumber daya (alam, manusia, ekonomi), pengaturan strategi pasukan-pasukan tempur, diplomasi dengan Negara tetangga, peningkatan ekonomi, pengembangan keyakinan, pengembangan pendidikan dari Negara *primitive* menuju peradaban modern. RTS dibedakan dari *turn-based strategy* dimana dalam RTS permainan tidak mengenal giliran. Setiap pemain dapat mengatur/memerintah pasukannya dalam waktu apapun. Dalam RTS, tema permainan dapat berupa sejarah Contohnya: misalnya *age of empires* yaitu pertama pemain memilih kerajaan yang mau ia mainkan, kemudian pemain membangun instruktur kota seperti rumah, sekolah, alat pertanian, perkebunan dan tambang, tempat ibadah, perpustakaan, pagar pertahanan

---

<sup>7</sup> Soegeng Santoso, *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game Online* (Yogyakarta: Ar Ruzz Media. 2010), h. 18-21.

serta barak yang bisa membentuk prajurit (prajurit berkuda, prajurit berpanah dan prajurit biasa), dan setelah jumlah prajuritnya banyak maka bisa menyerang kerajaan tetangga dan siapa yang bisa menghancurkan kerajaan musuh terlebih dahulu maka dia yang menang.

b. *First Person Shooter (FPS)*

*First Person Shooter (FPS)* merupakan jenis permainan tembak-menembak dengan tampilan pada layar pemain adalah sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, tiap tokoh karakter mempunyai kemampuan yang berbeda-beda dalam tingkat akurasi menembak, dan reflek menembak. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang. Pemain ini bisa berupa misi melumpuhkan penjahat maupun alien, kadang juga sejumlah pemain dibagi beberapa tim yang bertugas melumpuhkan tim lainnya, sebelum dilumpuhkan. Ciri utama lain adalah penggunaan senjata genggam jarak jauh. Contoh *game* jenis ini antara lain *CounterStrike* yaitu permainan yang terdiri dari 2 kelompok dimana kelompok yang satu berperan sebagai teroris dan yang satu berperan sebagai polisi yang terdiri atas 5 orang/kelompoknya. Jadi di dalam permainan ini pertama pemain memilih apakah dia masuk kelompok teroris atau polisi dan setelah itu mereka akan berperang di sebuah gedung tua dan apabila team yang satu bisa lebih cepat membunuh semua anggota team yang lain maka team tersebut menang.

c. *Role Playing Game (RPG)*

*Role Playing Game (RPG)* adalah permainan yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut

sebuah cerita bersama. Para pemain memilih aksi tokoh-tokoh mereka berdasarkan karakteristik tokoh tersebut, dan keberhasilan aksi mereka tergantung dari system peraturan permainan yang telah ditentukan. Asal tetap mengikuti peraturan yang ditetapkan, para pemain bisa berimprovisasi membentuk arah dan akhir permainan ini. Contohnya yaitu DOTA yaitu permainan pertarungan yang tokohnya berupa manusia yang mempunyai kepala hewan seperti tokoh yang mempunyai kepala harimau, babi dan serigala dan di dalam permainan ini terdiri dari dua kelompok yang tiap kelompoknya terdiri dari masing-masing 5 orang. Di dalam permainan ini pertama pemain memilih tokoh/hero yang akan dimainkannya setelah itu pemain akan bertarung di hutan menggunakan berbagai strategi team untuk bisa membunuh hero lawan dan apabila hero lawan ada yang mati maka hero yang membunuh bisa naik level dan memperoleh emas yang bisa dijadikan alat untuk membeli senjata tambahan di barak untuk meningkatkan kemampuan hero tersebut.

d. *Live simulation games*

*Live simulation games* permainan simulasi kehidupan ini meliputi kegiatan individu dalam sebuah tokoh karakter dalam memainkan tokoh karakter tersebut pemain bertanggung jawab atas inteligen serta kemampuan fisik dari tokohnya tersebut. Tokoh karakter tersebut memerlukan kebutuhan layaknya manusia seperti kegiatan belajar, bekerja, belanja, bersosialisasi, memelihara hewan, memelihara lingkungan dan lain-lain. Lawan mainnya bisa berupa pemain lain yang memainkan karakter sebagai tetangga

maupun komputer dengan kecerdasan buatan tingkat tinggi. Contohnya adalah *SimLife* yaitu permainan yang dimana di dalam permainan tersebut seorang pemain memainkan seorang tokoh yang menjalani hidup layaknya kehidupan nyata seperti makan tidur sekolah dan bekerja, hal tersebut dilakukan agar tokoh yang dimainkan bisa mempunyai kemampuan fisik dan intelegensi layaknya manusia normal.

e. *Construction and management simulation games*

*Construction and management simulation games* permainan yang mensimulasikan proyek membangun sebuah kota, pemain diharuskan membangun sebuah kota lengkap dengan fasilitas publik maupun fasilitas pemerintah seperti gedung, alat transportasi publik, taman, sekolah, rumah sakit, tempat beribadah, pabrik, bandara, stasiun, bank dan bangunan lainnya. Saat membangun kota tersebut pemain juga harus memperhatikan sumber daya ekonomi, kenyamanan para penduduknya dalam beraktifitas yang mungkin terganggu saat pembuatan jembatan penyebrangan dan lainlain. Contohnya *Sim City* yaitu pemainnya berperan sebagai walikota yang di tugaskan untuk mengubah lahan di sekitarnya dan kemudian mendesain dan mengembangkan sebuah pemukiman yang nantinya akan menjadi kota besar. Pemain juga dapat meletakkan zona untuk membangun daerah komersial, industrial, atau perumahan, dan juga membangun dan memperbaiki layanan umum, transportasi dan utilitas agar sukses pemain juga harus mengurus keuangan, lingkungan dan kualitas kehidupan bagi para penduduknya pada permainan ini, kota terletak di sebuah wilayah luas



yang dibagi menjadi bagian, yang kesemuanya dapat dibangun. Pemain dapat membuat kota di tiga jenis luas bagian, yaitu kecil, sedang, dan besar. Jika diukur pada kehidupan nyata, bagian yang terkecil memiliki luas 1 kilometer, sedangkan yang terbesar memiliki luas 4 kilometer

f. *Vehicle simulati*

*Vehicle simulati* Jenis permainan ini mensimulasi pengoprasian beberapa kendaraan, kendaraan bisa berupa pesawat terbang, pesawat tempur, kereta, kendaraan perang, maupun kendaraan konstruksi. Contoh dari game jenis ini adalah Flightgear yaitu permainan yang pemain berperan sebagai pilot pesawat tempur di dalam suatu peperangan di luar angkasa dan di dalam permainan ini pemain dituntut untuk bertempur melawan pesawat-pesawat musuh untuk meningkatkan level, semakin tinggi levelnya maka pesawatnya pun akan semakin canggih.

g. *Action games*

*Action games* permainan jenis ini sangat berkaitan dengan tantangan fisik, seperti ketangkasan, reflek dari pemain dalam permainan ini pemain mengendalikan seorang tokoh karakter, tokoh karakter yang dimainkan bisa dihadapkan dengan tokoh karakter lain yang bertarung berhadapan bisa juga menjalankan sebuah misi yang banyak rintangan, mengumpulkan objek tertentu, mengalahkan musuh, maupun menyelamatkan karakter lainnya. Contohnya yaitu *seal online* yaitu permainan petualangan yang pemain dapat mengontrol karakter mereka masing-masing. Karakter dalam permainan ini berbentuk 3Dimensi dan lucu dengan berbagai profesi untuk

melawan berbagai monster yang disebut “*Bale*” di awal permainan, kita perlu memilih profesi bagi karakter kita. Profesi dalam game ini terbagi menjadi dua. Profesi 1 adalah profesi yang dapat kita pilih ketika kita mulai bermain, antara lain *beginner*, *magician*, *knight*, *warrior*, *cleric*, *clown*, dan *craftsman*, sedangkan *profesi* 2 adalah profesi lanjutan yang dapat kita pilih ketika karakter kita telah mencapai level 150, antara lain *destroyer*, *paladin*, *blademaster*, *barbarian*, *assasin*, *trickster*, *freezer*, *burner*, *priest*, *prophet*, *bomber*, dan *smith*. Kita dapat menaikkan level karakter dengan mengalahkan monster ataupun menyelesaikan misi dalam permainan ini juga terdapat Pet yang merupakan peliharaan yang dapat membantu kita dalam permainan awalnya pet berbentuk telur namun, apabila kita memberikan makanan kepadanya, telur dapat tumbuh dan berkembang serta levelnya meningkat selain itu, pet juga dapat berevolusi menjadi beraneka ragam tumbuhan, binatang, maupun peri.

#### h. *Adventure games*

*Adventure games* permainan ini yang menggunakan tokoh karakter fiksi yang bertugas mengeksplorasi memecahkan sebuah misteri atau kasus, memburu harta karun, maupun menyelamatkan tokoh karakter buatan. Banyak dari game ini diangkat dari sebuah novel populer maupun film bioskop. Contohnya yaitu *Indiana Jones* yaitu permainan petualangan yang dimana pemain dituntut untuk menjalankan misi seperti mencari harta karun dengan cara memecahkan teka-teki dan apabila misi tersebut telah selesai dilaksanakan maka dilanjutkan dengan misi berikutnya.

i. *Action adventure games*

*Action adventure games* permainan petualangan yang dikombinasikan dengan aksi bertarung, menghadapi rintangan maupun memecahkan teka-teki. Contoh dari *game* jenis ini adalah *tomb raider* yaitu permainan petualangan dimana didalam permainan ini pemain memainkan seorang tokoh hero perempuan yang bertugas menyelesaikan suatu misi dimana di dalam menyelesaikan misi tersebut terdapat berbagai rintangan yang berupa teka-teki dan musuh yang perlu ditaklukan.

j. *Manager simulation* permainan

*Manager simulation* permainan yang mensimulasikan menjadi seorang manager dalam sebuah klub sepakbola. Contoh dari *game* jenis ini adalah *championship manager* yaitu sebuah permainan simulasi dimana pemainnya berperan seolah-olah dia menjadi pelatih atau manager dalam sebuah team/klub sepakbola yang bertugas untuk mengatur strategi bermain dalam semua pertandingan-pertandingan yang dilakukan oleh klub tersebut.

## B. Religiusitas Remaja

### 1. Pengertian Religiusitas

Religiusitas (*religiosity*) bermakna *religious feeling or sentiment* “perasaan sentimen”, akar kata religiusitas adalah *religoin* sering juga di sebut *religi* yang berarti ikatan atau pengikatan diri. *Religion* kemudian diartikan sebagai hubungan yang mengikat antara diri manusia dengan hal-hal di luar diri manusia yaitu Tuhan, dalam religi umum terdapat aturan-aturan atau kewajiban yang harus dilaksanakan yang berfungsi untuk mengikat dan

menguntungkan diri seseorang atau sekelompok orang dalam hubungan dengan tuhan sesama dan alam semesta<sup>8</sup>.

Menurut Jalaluddin menjelaskan bahwa religiusitas merupakan sikap keagamaan yaitu suatu keadaan yang ada dalam diri seseorang yang mendorong untuk bertindak laku sesuai ketaatannya terhadap agama, pendapat tersebut lebih menekankan pada ketaatan seseorang terhadap ajaran agamanya yang di wujudkan dalam tingkah laku<sup>9</sup>.

Menurut Gazalba religiusitas berasal dari kata religi dalam bahasa Latin *religio* yang akar katanya adalah *religire* yang berarti mengikat dengan demikian, mengandung makna bahwa religi atau agama pada umumnya memiliki aturan-aturan dan kewajiban-kewajiban yang harus dipatuhi dan dilaksanakan oleh pemeluknya. Kesemuanya itu berfungsi mengikat seseorang atau sekelompok orang dalam hubungannya dengan Tuhan, sesama manusia, dan alam sekitarnya<sup>10</sup>.

Religiusitas sebagai keberagaman yang berarti meliputi berbagai macam sisi atau dimensi yang bukan hanya terjadi ketika seseorang melakukan perilaku ritual (beribadah), tapi juga melakukan aktivitas lain yang didorong oleh kekuatan supranatural<sup>11</sup>. Sumber jiwa keagamaan itu adalah rasa ketergantungan yang mutlak, adanya ketakutan-ketakutan akan ancaman dari lingkungan alam sekitar serta keyakinan manusia itu tentang segala

---

<sup>8</sup> Said Alwi, *Perkembangan Religiusitas Remaja*, (Yogyakarta: Kaukabah Dipantara, 2014), h.1.

<sup>9</sup> *Ibid*, h.3

<sup>10</sup> Ghufroon, M. Nur & Risnawita, *Teori-teori Psikologi* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), h.17.

<sup>11</sup> Ancok, Djamaluddin dan Fuad Nashori Suroso, *Psikologi Islami* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), h.28.



keterbatasan dan kelemahannya. Rasa ketergantungan yang mutlak ini membuat manusia mencari kekuatan sakti dari sekitarnya yang dapat dijadikan sebagai kekuatan pelindung dalam kehidupannya dengan suatu kekuasaan yang berada di luar dirinya yaitu Tuhan.

Glock dan Stark mengatakan bahwa religiusitas adalah keseluruhan dari fungsi jiwa individu mencakup keyakinan, perasaan dan perilaku yang diarahkan secara sadar dan sungguh-sungguh pada ajaran agamanya dengan mengerjakan lima dimensi keagamaan yang didalamnya mencakup tata cara ibadah wajib maupun sunat serta pengalaman dan pengetahuan agama dalam diri individu<sup>12</sup>.) Religiusitas adalah sesuatu yang lebih menitikberatkan pada masalah perilaku, sosial, dan merupakan sebuah doktrin dari setiap agama atau golongan, doktrin yang dimiliki oleh setiap agama wajib diikuti oleh setiap pengikutnya<sup>13</sup>. Menurut Majid religiusitas adalah tingkah laku manusia yang sepenuhnya dibentuk oleh kepercayaan kepada kegaiban atau alam gaib, yaitu kenyataan-kenyataan supra-empiris<sup>14</sup>.

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa religiusitas merupakan ketertarikan dan ketaan seseorang terhadap ajaran-ajaran agamanya dan diaktualisasikan lewat perilaku dalam kehidupannya sesuai dengan perintah agamanya tersebut. Individu yang religius tidak akan sebatas mengetahui segala perintah dan larangan agamanya akan tetapi mentaati dan melaksanakan segala perintah agama dan meninggalkan segala

<sup>12</sup> Jalaluddin, *Psikologi Agama* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2008), h.81.

<sup>13</sup> Fetzer Institute and Nasional Institute on Aging Working Group, *Multidimensional Measurement of Relegiouness, spiritual For Use in Health Research* (Kalamazoo, 2009), h.8.

<sup>14</sup> Nur Kholis Madjid, *Islam, Kemoderenan dan Ke-Indonesiaan* (Bandung: Penerbit Mizan, 2012), h.102.

larangannya. Religiusitas merupakan sebagai suatu penghayatan terhadap nilai-nilai ajaran agama yang terinternalisasi pada diri seseorang dan diaktualisasikan lewat perilaku dalam kehidupannya.

## 2. Pengertian Remaja

Kata remaja berasal dari bahasa latin *adolescere* yang artinya berarti tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa, masa remaja juga sering disebut sebagai masa dimana seseorang menjalani proses terjadi pertumbuhan dan perkembangan yang sangat nampak dalam berbagai aspek dari anak-anak menuju dewasa<sup>15</sup>. Untuk batasan usia remaja sangat bervariasi, banyak sumber yang dapat diperhatikan diantaranya:

- a. Menurut definisi Organisasi Kesehatan Dunia (WHO), batasan usia remaja adalah mereka yang berusia 10 sampai 19 tahun
- b. Remaja adalah suatu masa di mana:
  - 1) Individu berkembang dari saat bersama kali menunjukkan tanda-tanda seksual sekundernya sampai saat ia mencapai kematangan seksual
  - 2) Individu mengalami perkembangan psikologi dan pola identifikasi dari kanak-kanak menjadi dewasa
  - 3) Terjadi peralihan dari ketergantungan sosial-ekonomi yang penuh kepada keadaan yang relatif lebih mandiri<sup>16</sup>.

Remaja adalah sebagai periode transisi antara masa anak-anak ke masa dewasa atau masa usian belasan tahun atau jika seorang tingkah laku tertentu

---

<sup>15</sup> Hurlock, E.B, *Psikologi Perkembangan. Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan: Edisi Kelima* (Jakarta: Erlangga, 2010), h.156.

<sup>16</sup> Sarlito W, Sarwono, *Psikologi Remaja*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2015), h.12

seperti susah di atur, mudah terangsang perasaannya dan sebagainya<sup>17</sup>. Remaja adalah suatu masa dimana individu berkembang dari saat pertama kali ia menunjukkan tanda-tanda seksual sekundernya sampai saat ia mencapai kematangan seksual<sup>18</sup>. Masa remaja disebut juga sebagai masa perubahan, meliputi perubahan dalam sikap, dan perubahan fisik<sup>19</sup>. Remaja pada tahap tersebut mengalami perubahan banyak perubahan baik secara emosi, tubuh, minat, pola perilaku dan juga penuh dengan masalah-masalah pada masa remaja<sup>20</sup>.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa remaja adalah suatu tahap peralihan dari masa kanak-kanak menuju dewasa dengan ditandai dengan beberapa perubahan pada aspek fisik, psikis maupun sosial seorang remaja dengan batasan usia 10 atau 12 tahun – 18 atau 20 tahun dan belum menikah.

### 3. Pengertian Religiusitas Remaja

Religiusitas remaja merupakan suatu perilaku keberagamaan yang berupa penghayatan terhadap nilai-nilai ajaran agama yang dianut remaja yang mana ditandai tidak hanya pada ketaatan dalam menjalankan ibadah secara ritual saja, namun juga adanya keyakinan dalam hati individu sendiri, pengalaman, penghayatan, serta pengetahuan mengenai agama yang dianutnya, maka dalam

---

<sup>17</sup> *Ibid*, h.2

<sup>18</sup> Pratiwi, M, *Perilaku Prososial Ditinjau dari Empati dan Kematangan Emosi* (Jakarta: Erlangga. 2010), h.17.

<sup>19</sup> Hurlock, *Op.cit*, h.159.

hal ini, yang dimaksud adalah tinggi rendahnya ketaatan dalam melaksanakan ajaran agama Islam<sup>21</sup>

Religiusitas dapat meningkatkan kebahagiaan hidup remaja, kesehatan mental, empati, dan menurunkan depresi serta memiliki pandangan yang negatif terhadap hal-hal yang dilarang oleh agama, agama juga dapat memberikan perlindungan, rasa aman, terutama bagi remaja yang mencari eksistensi dirinya<sup>22</sup>. Perkembangan religiusitas pada remaja merupakan kelanjutan perkembangan religiusitas pada masa kanak-kanak karena potensi religiusitas dapat dikembangkan sejak usia dini.<sup>23</sup>

Keberagamaan atau religiusitas seorang remaja di wujudkan dalam berbagai sisi kehidupan yang ada pada manusia aktivitas beragama bukan hanya terjadi ketika seseorang melakukan perilaku ritual atau ibadah saja, namun juga ketika melakukan aktivitas lain. Agama Islam menyeru umatnya untuk bergama atau berIslam secara komprehensif, setiap individu yang beragama Islam atau seorang muslim, dalam berpikir, bersikap, ataupun bertindak harus diharuskan untuk tetap dalam keadaan berislam<sup>24</sup>. Religiusitas remaja adalah seberapa jauh tingkat pengetahuan remaja terhadap bentuk ajaran agamanya, seberapa kokoh keyakinan terhadap Tuhan, seberapa giat remaja itu dalam melaksanakan ibadah dan kaidah agama yang dianutnya, dan seberapa dalam remaja menghayati agamanya. Bagi remajamuslim, religiusitas yang ada dalam

---

<sup>20</sup> Ancok, Djameluddin dan Fuad Nashori Suroso, *Op.cit*, h. 71.

<sup>21</sup> Said Alwi, *Perkembangan Religiusitas Remaja*, (Yogyakarta: Kaukabah Dipantara, 2014), h.106.

<sup>22</sup> *Ibid*, h.106

<sup>23</sup> Ancok, Djameluddin dan Fuad Nashori Suroso, *Psikologi Islami* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2011), h.76.

diri individu dapat diketahui dari seberapa jauh keyakinan, pengetahuan, pelaksanaan ibadah, dan penghayatan atas agama Islam<sup>25</sup>.

Sedangkan Glock dan Stark mengungkapkan ada 5 (lima) dimensi religiusitas remaja, yaitu<sup>26</sup>:

a. Dimensi keyakinan (*the ideological dimention, religious belief*)

Dimensi yang berkaitan dengan apa yang harus dipercayai, adapun contoh dari aspek ini misalnya percaya dengan keberadaan Tuhan, malaikat, jin, syetan, surga, neraka, dan lain sebagainya, kepercayaan atau suatu doktrin dari sebuah agama inilah yang menjadi dimensi atau aspek yang paling dasar yang harus dimiliki seseorang yang beragama.

b. Dimensi peribadatan (*the ritualistic dimention, religious practice*)

Dimensi yang berkaitan dengan beberapa perilaku yang sudah diatur dan ditetapkan oleh suatu agama, perilaku ini dapat berupa misal tata cara beribadah, berdo'a, berpuasa, sholat, membaca kitab suci atau melakukan ritual-ritual khusus pada hari-hari yang dianggap suci

c. Dimensi pengetahuan (*the intellectual dimention, religious knowledge*)

Dimensi yang berkaitan dengan pemahaman dan pengetahuan seseorang terhadap ajaran agama yang ia anut, misalnya pengetahuan seseorang tentang hukum-hukum dalam ajaran agamanya, sejarah agamanya, sejarah kenabian, pengetahuan mengenai isi dalam Al-Quran dan lain sebagainya.

---

<sup>24</sup> Nashori, Fuad dan Rachmy Diana Mucharam, *Mengembangkan Kreativitas dalam Perspektif Psikologi Islam* (Jogyakarta: Menara Kudus. 2012), h.71.

<sup>25</sup> Enn Kasak, *Islam, Agama-Agama dan Nilai Kemanusiaan* (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2013), h.261.



d. Dimensi pengalaman (*the consequential dimention, religious effect*)

Dimensi yang berkaitan akibat dari ajaran-ajaran agama yang dianutnya yang diaplikasikan melalui sikap dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Pengalaman dapat membenarkan adanya Tuhan, yang dicirikan sebagai adanya rasa kehadiran aktor ilahi. Misalkan seseorang merasakan kehadiran Allah, pernah merasakan hukuman dari Allah, atau pernah merasakan mendapat imbalan dan terkabulnya harapan yang ia minta kepada Allah.

e. Dimensi penghayatan (*the experiential dimention, religious feeling*)

Dimensi yang berkaitan dengan perasaan keagamaan yang dialami oleh seseorang yang menganut suatu agama, dalam dimensi penghayatan ini dapat dimisalkan seperti kekhusyukan dalam melakukan sholat, maupun khusyuk dalam melakukan ritual-ritual keagamaan yang lain. Hubungan antar dimensi religiusitas ini menjadi salah satu konsep yang menarik untuk dipahami lebih jauh pada dimensi keyakinan atau akidah dalam Islam, pada dasarnya sudah tertanam pada jiwa manusia sejak manusia berada pada alam azali (sebelum lahir). Keyakinan dapat terpelihara apabila perjalanan hidup manusia diwarnai dengan penanaman tauhid secara kokoh dan memadai.

Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan religiusitas remaja dapat bersumber dari diri dalam seseorang (intern) dan yang bersumber dari faktor luas (ekstern)<sup>27</sup>.

---

<sup>26</sup> Said Alwi, *Perkembangan Religiusitas Remaja*, (Yogyakarta: Kaukabah Dipantara, 2014), h.112-114

a. Faktor intern

1. Faktor kognitif, mengacu pada remaja yang memiliki mental masih abstrak mereka hanya mengkaji isu-isu agama dengan berpatokan pada dasar-dasar agama tanpa memperdalamnya
2. Faktor personal, mengacu pada konsep individu dan identitas
3. Faktor hereditas, perbuatan yang buruk dan tercela apabila dilakukan akan menimbulkan rasa bersalah dalam diri pelakunya
4. Tingkat usia, pada usia remaja saat mereka menginjak usia kematangan seksual mempengaruhi perkembangan jiwa keagamaan mereka
5. Kepribadian, kondisi normal secara individu manusia memiliki perbedaan dalam kepribadian dan perbedaan ini diperkirakan berpengaruh terhadap perkembangan aspek-aspek kejiwaan termasuk jiwa keagamaan
6. Kondisi kejiwaan, akan mengisolasi diri dari kehidupan sosial serta persepsinya tentang agama akan dipengaruhi oleh halusinasi.

b. Faktor ekstren

1. Lingkungan keluarga, perkembangan jiwa keagamaan di pengaruhi oleh citra terhadap bapaknya, kehidupan keluarga menjadi fase sosialisasi awal bagi pembentukan jiwa keagamaan
2. Lingkungan institusional, yang ikut mempengaruhi perkembangan jiwa keagamaan dapat berupa institusi formal seperti sekolah ataupun non formal seperti perkumpulan dan organisasi

3. Lingkungan masyarakat, yang memiliki tradisi keagamaan yang kuat akan berpengaruh positif bagi perkembangan jiwa keagamaan sebab kehidupan keagamaan terkondisi dalam tatanan nilai maupun institusi agama.

#### 4. Unsur-Unsur Religiusitas Remaja

Menurut Anshari menyatakan bahwa Islam terdiri dari tiga komponen yaitu aqidah, syari'ah dan akhlak, ketiga unsur tersebut mempunyai hubungan yang erat dan saling mengutakan satu dengan yang lainnya, unsur-unsur tersebut antara lain:

##### a. Unsur aqidah

Aqidah berarti ikatan, sangkutan seangkan secara terminologi berarti *credos*, *creed*, keyakinan hidup, iman dalam hati arti khas yakni pengikraran yang bertolak dari hati<sup>28</sup>. Menurut Nashir mengemukakan bahwa aqidah berarti sejumlah kebenaran yang dapat diterima secara umum oleh manusia berdasarkan fitrah, akal dan wahyu. Aqidah Islam berpangkal pada keyakinan "Tauhid" yaitu keyakinan tentang wujud Allah, Tuhan Yang Maha Esa tidak ada yang menyekutukan-Nya baik dalam zat, sifat-sifat maupun dalam perbuatannya-Nya<sup>29</sup>. Ajaran pokok aqidah berkaitan dengan *arkanul iman* yaitu keimanan kepada Allah SWT, kepada Malaikat, Kitab-Kita Allah, Kepada Nabi dan Rasul, kepada hari akhir dan keimanan kepada qadha dan qodar.

---

<sup>27</sup> *ibid*, h.7

<sup>28</sup> *Ibid*, h.7

b. Unsur syari'ah

Secara terminologi syari'ah ini disamakan dengan *dinul I-Islam* akan tetapi jumbuh atau para ulama berpendapatn bahwa syari'at tidak muradif dengan *dinul I-Islam* tetapi merupakan bagian dari *Dinul I-Islam* disamping aqidah<sup>30</sup>. Sedangkan yang mengatur hubungan manusia dengan selain Allah yakni sesama manusia dan dengan alam lainnya di sebut dengan *Qaidah Mu'amalah* dalam arti yang luas keduanya sering disebut dengan ibadah dan mu'amalah<sup>31</sup>.

1) Ibadah

Ibadah dalam pengertian yang khas, berarti hubungan antara hamba dengan Allah SWT yang cara, tata cara, acara dan upacara telah diatur secara terperinci dalam Al'Aquran dan Sunnag Rasul<sup>32</sup>. Ibadah merupakan manifestasi dari aqidah yaitu mendekatkan diri kepada Allah SWT dengan jalan mentaati segala perintah-nya, manjauhi segala larangan-Nya an mengamalkan segala yang diizinkan oleh Allah SWT.

2) Mu'amalah

Menurut Syualtut menyatakan bahwa muamalah aalah bagian dari syariat yang mengatur hubungan antara manusia dengan selain Allah SWT sebagai imbalan ibadat yang merupakan bagian dari syari'at yang mengatur hubungan antara manusia dengan Tuhan. Muamalah dalam pengertian ini adalah sama dengan menurut ilmu hukum umum (*laws*,

---

<sup>29</sup> *Ibid*, h.8

<sup>30</sup> *Ibid*, h.8

<sup>31</sup> *Ibid*, h.9

*lais, recht/recht*)<sup>33</sup>. Menurut Nashir agar terwujud hubungan yang baik Islam mengajarkan beberapa prinsip yaitu adanya kerjasama, tolerensi, keadilan, saling menghargai, saling menghormati dan adanya saling menyayangi<sup>34</sup>.

c. Unsur Akhlak

Akhlak memiliki peranan yang penting bagi kelangsungan hidup manusia dalam menjalani kehidupannya. Menurut Nashir akhlak sebagai sikap yang melahirkan perbuatan-perbuatan tertentu secara spontan dan konstan hal ini menunjukkan bahwa akhlak merupakan etika yang penting dalam kehidupan manusia<sup>35</sup>. Secara garis besar akhlak di bagi dalam 2 (dua) yaitu<sup>36</sup>:

- 1) Akhlak terhadap Allah atau Khalik antara lain mencintai Allah, melaksanakan segala perintah-Nya dan menjauhi larangan-Nya, mengharapkan dan berusaha memperoleh keridhoan-Nya, mensyukuri nikmat dan karunia-Nya, tawakkal, bertaubat, beristigfar, menerima dengan ikhlas qahda dan qodar.
- 2) Akhlak terhadap makhluk, yaitu mengenai budi pekerti, perangai, tingkah laku, jujur, bertanggung jawab, serta menghindari sikap yang tercela misalnya saja suka berbohong, bakhil, ujub, dengki, aniaya, pemalas, nifaq, ghadhab, takabbur dan sebagainya.

---

<sup>32</sup> *Ibid*, h.9

<sup>33</sup> *Ibid*, h.10

<sup>34</sup> *Ibid*, h.10

<sup>35</sup> *Ibid*, h.10-11



### **BAB III**

#### **GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN**

##### **A. Kondisi Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara**

###### **1. Sejarah Desa Tanjung Iman**

Asal mula tanjung iman adalah penyempurnaan nama dukuh tanjung eman, setelah dimusyawarahkan dengan mufakat oleh tokoh dan masyarakat pada waktu itu kemudian disepakati nama tanjung eman menjadi Tanjung Iman hingga saat ini bernama Desa Tanjung Iman. Desa Tanjung Iman memiliki luas wilayah 3.510 ha/m<sup>2</sup>, 70% lahan daratan yang digunakan untuk lahan pertanian sawah dan perkebunan serta pemukiman, sedangkankan 30% perbukitan yang digunakan sebagai hutan rakyat seiring dengan perkembangan zaman Desa Tanjung Iman sudah banyak perubahan yang signifikan yang mana masyarakat yang penghuni Desa Tanjung Iman bukan hanya masyarakat pribumi namun ada 3 (tiga) suku yang menghuni Desa Tanjung Iman yaitu suku asli Lampung, suku banten dan suku jawa, Desa Tanjung Iman terdiri dari 10 (Sepuluh) dusun yaitu:

- a. Gunung Labuhan
- b. Keramat Teluk
- c. Tanjung Sari
- d. Tanjung Iman I
- e. Tanjung Iman II ( Talang Padang )

- f. Banjar Intan
- g. Talang Gabus
- h. Sumber Agung
- i. Talang Duren
- j. Talang Seluai.

Desa Tanjung Iman sudah beberapa kali mengalami pergantian kepemimpinan, beriku tini adalah tabel riwayat kepemimpinan Desa Tanjung Iman:<sup>1</sup>

**Tabel 2**  
**Riwayat Kepemimpinan di Desa Tanjung Iman**

No	Nama Kepala Desa	Tahun Memerintah
1	Mustapa Gelar Sutan Lurah Negara	1948-1961
2	Sumarno Gelar Pengeran Pati Negara	1961-1969
3	Karim	1969-1970
4	Hi. Burhanudin	1970-1979
5	Hatmin Basya'	1980
6	Hi. Isma'il Hadi	1981-1988
7	Supa'at	1989-1996
8	Jamhari	1997-2004
9	M. Supardjo	2005-2010
10	M. Supardjo	2011-sampai sekarang

## 2. Geografi dan Perbatasan Desa Tanjung Iman

### a. Geografi

Desa Tanjung Iman merupakan salah satu desa yang ada di Kecamatan Blambangan Pagar, Desa Tanjung Iman merupakan salah satu desa dengan jarak hanya  $\pm 4$  Km dari Kecamatan Blambangan Pagar, Desa

---

<sup>1</sup> Profil Desa dan Kelurahan (Prodeskel) Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara, Tahun 2017.

Tanjung Iman memiliki luas wilayah sebesar 3.510 ha dengan perincian sebagai berikut<sup>2</sup>:

**Tabel 3**  
**Luas Wilayah Desa Tanjung Iman**

No	Tata Guna Tanah	Luas
1.	Pemukiman	1.047 ha/m <sup>2</sup>
2.	Pertanian	232 ha/m <sup>2</sup>
3.	Perkebunan	2.194 ha/m <sup>2</sup>
4.	Kuburan dan Jalan desa	34 ha/m <sup>2</sup>
5.	Kantor Desa	3 ha/m <sup>2</sup>
<b>Total Luas</b>		<b>3.510 ha/m<sup>2</sup></b>

Iklim Desa Tanjung Iman secara umum sebagaimana wilayah Lampung pada umumnya yaitu kemarau dan penghujan namun rata-rata Desa Tanjung Iman musim penghujan lebih lama dari pada musim kemarau.

#### **b. Perbatasan**

Adapun batas-batas wilayah Desa Tanjung Iman adalah sebagai berikut:

- 1) Sebelah Utara berbatasan dengan Desa Buring Kencana
- 2) Sebelah Barat berbatasan dengan Desa Kagungan Raya
- 3) Sebelah Selatan berbatasan dengan Desa Jagang
- 4) Sebelah Timur berbatasan dengan Desa Blambangan.

---

<sup>2</sup> Data Umum Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara, Tahun 2017.

### c. Kependudukan

Penduduk di Desa Tanjung Iman berjumlah 6098 jiwa dengan rincian laki-laki sebanyak 3156 dan perempuan 2942 dengan jumlah kepala keluarga sebanyak 2270 KK. Desa Tanjung Iman terdiri dari 37 RT, 10 RW dengan rata-rata kepadatan penduduk 320 per km. Untuk lebih jelas dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

**Tabel 4**  
**Jumlah Penduduk Berdasarkan Kelompok Umum**

No	Kelompok Umur (Tahun)	Jumlah (Jiwa)
1	00 – 06	373
2	07 – 12	142
3	13 -15	218
4	16 – 18	303
5	19 – 26	1.381
6	27 – 55	1.027
7	56 – 59	1.921
8	60 ke atas	736
	<b>Total</b>	<b>6.098</b>

### 3. Sarana dan Prasarana Desa Tanjung Iman

Desa Tanjung Iman memiliki sarana dan prasarana untuk masyarakat yang meliputi sarana prasarana dibidang pemerintahan, pendidikan, kesehatan, keagamaan, dan sarana umum.

#### a. Sarana dan prasarana pendidikan

Berikut adalah sarana pendidikan yang terdapat di Desa Tanjung Iman<sup>3</sup>:

---

<sup>3</sup> Data Umum Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara, Tahun 2017.

**Tabel 5**  
**Pendidikan Formal**

No	Nama	Jumlah	Kepemilikan		Jumlah Tenaga Pengajar	Jumlah siswa/ Mahasiswa
			Pemerintah	Swasta		
1	PAUD/TK	5	—	5	16	120
2	SD	4	4		61	432
3	SMP	-	-		-	-
4	SMA	-	-		-	-

b. Sarana dan prasarana kesehatan

Berikut ini adalah sarana dan prasarana kesehatan yang ada di Desa Tanjung Iman<sup>4</sup>:

  
**Tabel 6**  
**Prasarana Kesehatan**

No	Prasarana Kesehatan	Jumlah (Unit)
1	Puskesmas pembantu	1
2	Posyandu	8
3	Puskesmas	1
3	Balai kesehatan ibu dan anak	1
4	Tempat praktek bidan	4

  
**Tabel 7**  
**Tenaga Kesehatan**

No	Sarana Kesehatan	Jumlah (orang)
1	Jumlah dokter umum	-
2	Jumlah paramedis	6
3	Jumlah dukun bersalin terlatih	8
4	Bidan	4
5	Perawat	3
6	Dukun pengobatan alternatif	9

c. Sarana dan Prasarana Keagamaan

Sarana dan prasarana keagamaan di Desa Tanjung Iman adalah sebagai berikut<sup>5</sup>:

---

<sup>4</sup> Data Umum Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara, Tahun 2017.



**Tabel 8**  
**Sarana Prasarana Ibadah Desa Tanjung Iman**

No	Prasarana Ibadah	Jumlah (buah)
1	Masjid	13
2	Langgar/Surau/Mushola	11
3	Gereja Kristen Protestan	1

### **B. Pengguna Game Online di Desa Tanjung Iman**

Perkembangan *game online* di Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara dimulai dengan kemunculan *game online* seperti COC, *game online* masih terus berkembang dan jumlah pemain *game online* terus meningkat. Berdasarkan hasil penelitian *game* terpopuler dan paling sering dimainkan oleh remaja di Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara adalah *mobile legends*, *pubg mobile* dan AOV<sup>6</sup>. Remaja yang memainkan *game online* disebut *gamers*. Berdasarkan penjelasan dari Kepala Desa Tanjung Iman diperkirakan, setiap tahun jumlah *gamer* di Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara meningkat sekitar 33 persen yang tersebar di semua dusun yang ada di Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara hingga bulan Juli 2018 sebanyak 80 *gamers* telah masuk kedalam *game* para *gamers* didominasi oleh para remaja dan dewasa awal yang berusia 10-28 tahun<sup>7</sup>.

Informasi yang lain yang berhasil peneliti peroleh dari salah satu remaja Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung

---

<sup>5</sup> Data Umum Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara, Tahun 2017.

<sup>6</sup> Hasil observasi Penelitian, Desa Tanjung Iman, Tanggal 27 Agustus 2018.

<sup>7</sup> Kepala Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara, Wawancara dengan Peneliti, Tanjung Iman, Tanggal 28 Agustus 2018.

Utaradi ketahui bahwa: “Bermain *game online* itu menyenangkan dan bisa membuat waktu saya habis dalam sehari aku bisa bermain *game online* menggunakan handphone sampai 9 (sembilan) jam itu biasanya saya lakukan setiap hari libur saya bermain *game online* dirumah tetapi kadang-kadang juga di ajak ngumpul-ngumpul juga sama teman-teman”<sup>8</sup>.

Melalui wawancara tersebut, dapat diberikan kesimpulan bahwa waktu yang digunakan informan untuk bermain *game* melebihi waktu rata-rata individu dalam menggunakan *smartphone*. Informan juga merasakan perasaan-perasaan yang tidak nyaman, seperti informan merasa waktu yang dilalui pada saat sekolah terasa lama dan informan merasa gelisah menanti jam kepulangan sekolah selain itu informan juga kehilangan kontrol atas waktu.

Selain itu di Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara ada sebuah kelompok atau komunitas *game online mobile legends, pubg mobile* dan *AOV*, dimana sering melakukan pertemuan tatap muka dengan orang-orang yang berada pada komunitas tersebut. Informasi yang diperoleh dari salah satu remaja menjelaskan bahwa:

“Kita sering melakukan pertemuan tapi tidak ada jadwal khusus pertemuan, kegiatan pertemuan antar komunitas *game online* khususnya komunitas *game mobile legends* khusus di hari libur biasanya pertemuan dilakukan seharian penuh untuk bermain *game online* secara berkelompok”<sup>9</sup>.

---

<sup>8</sup> Muhammad Radit Saputra, wawancara dengan Peneliti Tanjung Iman, Tanggal 29 Agustus 2018.

<sup>9</sup> Ahmad Erfansyah, Wawancara dengan Peneliti, Tanjung Iman, Tanggal 27 Agustus 2018.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut diketahui bahwa sesekali komunitasnya mengadakan pertemuan namun tidak ada jadwal pasti atau adanya tanggal serta hari tertentu untuk bertemu dikarenakan kesibukan dari masing-masing anggota komunitas khususnya anggota yang masih pelajar. Komunitas tersebut dibangun karena adanya kesamaan anggotanya dalam bermain *game*.

### **C. Kegiatan Keagamaan Remaja di Desa Tanjung Iman**

Kegiatan keagamaan yang khusus untuk para remaja Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara sebetulnya cukup banyak salah satunya adalah kegiatan pengajian rutin dengan membaca surat Yaasin bisanya di adakan secara bergiliran di rumah-rumah, pengajian tersebut tidak hanya dilaksanakan di rumah namun juga di adakan di masjid dan mushola yang ada di Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara, kegiatan tersebut dilaksanakan dalam 1 (satu) bulan sekali setiap hari sabtu malam minggu.

Banyaknya masjid dan mushola di Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara membuat masyarakat membuat beberapa majalis tak'lim dengan tujuan agar kajian yang dilaksanakan lebih efektif, kajian yang biasa dilakukan di majelis taklim dilakukan dalam bentuk diskusi yaitu pemberian materi oleh para ustad dan ustadzah dan di lanjutkan dengan sesi tanya jawab hal itu dilakukan agar kegiatan kajian majelis taklim tidak membosankan dan yang mengikuti kajian majelis taklim

juga lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan oleh ustad dan ustadzah.

Kegiatan keagamaan tidak hanya dilakukan di kalangan remaja saja melainkan juga di kalangan bapak-bapak dan ibu-ibu biasanya dilaksanakan Kamis malam Jumat untuk pengajian bapak-bapak dan hari Jumat setelah sholat Jumat untuk pengajian ibu-ibu, pengajian untuk bapak-bapak dan ibu-ibu juga dilaksanakan di rumah-rumah, masjid dan mushola yang dilakukan secara bergiliran sesuai dengan urutan yang sudah ditentukan oleh ketua kelompok pengajian.

Kegiatan keagamaan yang khusus untuk para remaja di koordinasi oleh ketua Remaja Masjid (Risma), kegiatan keagamaan yang dilakukan oleh Risma tidak hanya sebatas pengajian saja melainkan selalu melakukan kegiatan setiap hari-hari besar Islam serta melakukan aktivitas sosial seperti bakti sosial kepada fakir miskin dan santunan anak-anak yatim.

Bentuk kegiatan yang dilakukan oleh Remaja Masjid (Risma) Desa Tanjung Iman antara lain<sup>10</sup>:

1. Pengajian rutin dilaksanakan pada Kamis malam Jum'at dengan materi:
  - a. Fiqih
  - b. Hadits
  - c. Tafsir
  - d. Akhlak.

---

<sup>10</sup> Kim, Wawancara dengan Penulis, Tanjung Iman, Tanggal 29 Agustus 2018.

2. Kegiatan sosial dan masyarakat, kegiatan ini pernah di laksanakan oleh Remaja Masjid (Risma) yakni Khitanan Masal dan Bakti Sosial (BakSos).
3. Kegiatan tahunan
  - a. Peringatan hari besar Islam, baik yang diselenggarakan oelh remaja masjid atau yang diselenggarakan oeh pengurus masjid seperti maulid Nabi, 1 muharam, pentaluran zakat fitrah dan pelaksanaan qurban
  - b. Kegiatan pada bulan Ramadhan antaranya Pesantren Kilat (SANLAT) dan tadarus.





**BAB IV**

**DAMPAK *GAME ONLINE* DAN RELIGIUSITAS REMAJADI DESA**

**TANJUNG IMAN KECAMATAN BLAMBANGAN PAGAR**

**KABUPATEN LAMPUNG UTARA**

**A. Penggunaan *Game Online* pada Remaja Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara**

Dalam penelitian ini informan penelitian yang diambil adalah pemain *game* yang ditemui di berbagai tempat para remaja bermain *game* yang ada di Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara. Kesemuannya berjumlah delapan orang yang terdiri dari enam orang pecandu *game online* dan dua orang penggemar *game online* biasa. Parameternya pembedannya adalah kuantitas ataupun intensitas dalam bermain *game online*, kesemuanya masih berstatus sebagai pelajar baik pelajar yang masih duduk di bangku sekolah menengah pertama dan menengah atas dengan usia antara 11-18 tahun.

Informan dalam penelitian ini berjumlah 18 (delapan belas) informan dari ke-18 (delapan belas) informan tersebut semua berjenis kelamin laki-laki, hal tersebut dikarenakan memang kebanyakan dari para penggemar *game* yang sering berada beberapa tempat bermain *game online* adalah laki-laki, sehingga jarang sekali ditemui *gamers* perempuan.

Keragaman latar belakang masing-masing informan tersebut diharapkan dapat mewakili berbagai macam karakteristik hubungan dengan masing-masing keluarga yang berbeda-beda.

Menurut informasi dari Muhammad Radit Saputra, yang menjelaskan bahwa:

“Saya lebih senang bermain *game online* ketimbang ia harus belajar di rumah dan belajar kelompok, saya tidak peduli walaupun prestasi di sekolah menurun saya bermain *game online* jenis *Mobile Legends: Bang Bang*, sebelumnya memainkan *game online* jenis *pubg mobile* dan *AOV* lebih menyenangkan. Saya biasa bermain *game* kisaran 6-7 jam dalam sehari pada hari-hari biasa, sedangkan pada hari libur”<sup>1</sup>.

Sementara informasi yang diperoleh dari Agung Triyono, yang menjelaskan bahwa:

“Saya senang bermain *game online* sejak pertama kali mengenal internet hampir setiap malam sampai pagi saya berada di rumah kawan untuk bermain *game online* dan setiap hari saya bisa menghabiskan waktu 7-8 jam untuk bermain *game online* jenis yang bisa saya mainkan adalah *MMOFPS (Massively Multiplayer Online First Person Shooter)* seperti *Mobile Legends: Bang Bang*”<sup>2</sup>.

Berdasarkan informasi dari kedua informan di atas maka dapat diketahui bahwa rata-rata remaja tersebut bermain *game online* hingga 16 jam per hari hal tersebut yang membuat kedua remaja tersebut menjadi kecanduan *game*

---

<sup>1</sup> Muhammad Radit Saputra, wawancara dengan Peneliti, Tanjung Iman, Tanggal 29 Agustus 2018.

<sup>2</sup> Agung Triyono, Wawancara dengan Peneliti, Tanjung Iman, Tanggal 27 Agustus 2018.

*onlineserta* menyebabkan kegiatan di sekolah terganggu bukan hanya secara prestasi yang terganggu tetapi juga secara fisik terganggu dimana ketika berangkat ke sekolah informan menampilkan wajah yang lesu dan mengantuk hal itu di kemukakan oleh Agung Triyono, yang menjelaskan bahwa:

“Semenjak saya sering bermain *gama online* seperti *Mobile Legends: Bang Bang* ini saya sangat sulit untuk tidur di malam hari, serta menghabiskan waktunya untuk bermain *game online Mobile Legends: Bang Bang* sampai pagih hal itu yang menyebabkan saya sering kesiangan ketika akan berangkat sekolah bahkan sering ketiduran ketika jam pelajaran di sekolah”<sup>3</sup>.

Informasi yang diperoleh dari Ahmad Erfansyah, mengungkapkan bahwa:

“Saya sekarang lebih senang menghabiskan waktu saya di warung *game online* yang tak jauh dari rumah kakak saya saya bermain *game online* sejak kecil tetapi baru setelah pindah ke Desa Tanjung Iman benar-benar merasa bisa tersalurkan obsesi menjadi pemain *game online* yang sudah saya cita-citakan sejak kecil”<sup>4</sup>.

Informasi yang diperoleh dari Raby Saputra, yang juga menjelaskan bahwa:

“Saya tertarik dengan *game* sejak duduk di bangku SMA dan saya lebih suka dengan *game-game* yang mempunyai unsur fantasi dan nuansa ceritanya hal

---

<sup>3</sup> Agung Triyono, Wawancara dengan Peneliti, Tanjung Iman, Tanggal 27 Agustus 2018.

<sup>4</sup> Ahmad Erfansyah, Wawancara dengan Peneliti, Tanjung Iman, Tanggal 27 Agustus 2018.

itu dikarenakan penampilan *game* cukup menarik waktu yang saya gunakan untuk bermain *game online* sekitar 6-9 jam per hari”<sup>5</sup>.

Informasi yang diperoleh dari Dwi Prayoga, yang juga menjelaskan bahwa:

Kalau saya mulai mengenal *game online* seperti *Mobile Legends: Bang Bang* sejak pindah ke tempat kerabat saya di kota dikarenakan rumah kerabat saya itu ada koneksi internet sehingga saya sedikit demi sedikit belajar dari saudara saya, kalau saya bermain *game online Mobile Legends: Bang Bang* di rumah jarang sekali saya bermain *game online* di warung *game online* hampir setiap sore sampai malam *online* sekitar 5-6 jam sehari saya bermain *game*<sup>6</sup>.

Informasi yang diperoleh dari Onang Effendi, yang juga menjelaskan bahwa:

Saya pertama kali tau *games online Mobile Legends: Bang Bang* dari teman saya sering liat teman saya main, lama-lama penasaran juga, terus minta untuk di ajarkan, ternyata menyenangkan, dulu saya tidak tahu apa-apa, bisa menambah teman, akhirnya main terus sampai sekarang seringnya main *Mobile Legends: Bang Bang* dan sejenisnya pas saya mencoba ternyata menyenangkan akhirnya saya memainkan *game Mobile Legends: Bang Bang* sampai sekarang<sup>7</sup>.

Informasi yang diperoleh dari Hendriyawan, yang menambahkan bahwa:

“Main *game online* seperti *Mobile Legends: Bang Bang* itu sangat menyenangkan kita bisa bermain dengan lawan yang berada di kota-kota lain bahkan antar negara, ketimbang *offline*, tetapi mau gimana lagi uang jajan untuk satu bulan aja tidak cukup akhirnya saya menabung lagi untuk bisa bermain *game online Mobile Legends: Bang Bang*”<sup>8</sup>.

Sementara itu Komarudin, menjelaskan bahwa:

---

<sup>5</sup> Raby Saputra Wawancara dengan Peneliti, Tanjung Iman, Tanggal 27 Agustus 2018.

<sup>6</sup> Dwi Prayoga, Wawancara dengan Peneliti Tanjung Iman, Tanggal 27 Agustus 2018.

<sup>7</sup> Onang Effendi, Wawancara dengan Peneliti, Tanjung Iman, Tanggal 28 Agustus 2018.

<sup>8</sup> Hendriyawan, Wawancara dengan Peneliti, Tanjung Iman, Tanggal 29 Agustus 2018.

“Kalau saya bermain *game online* seperti *Mobile Legends: Bang Bang*nya saya jadikan selingan saja biar tidak jenuh dan sedikit menghilangkan stress setelah seharian di sekolah prioritas utama saya masih tetap menjalankan tugasnya sebagai pelajar kalau tidak ada tugas dari sekolah baru saya bermain *game online* seperti *Mobile Legends: Bang Bang*”<sup>9</sup>.

Informasi dari informan di atas maka dapat di ketahui bahwa bermain *game online* yang dilakukan oleh kalangan remaja dilakukan dikarenakan sudah menjadi sebuah kebutuhan dari 18 orang remaja yang peneliti wawancara rata-rata sudah mengalami kecanduan *game online* hal itu terlihat dari remaja lebih mementingkan bermain *game online* dari pada harus belajar mengerjakan tugas sekolah, belajar kelompok, mengikuti kegiatan remaja masjid, bersosialisasi dengan lingkungan dan lain sebagainya.

Dalam melakukan aktivitas bermain *game online* para remaja biasanya tidak hanya bermain *game* saja melainkan juga melakukan beberapa aktivitas hal itu terlihat dari perilaku para *gamers* antara lain:

#### 1. Kreasi identitas dalam *cyberspace*

Bagi para gamer, munculnya *game online* dapat diibaratkan sebagai sebuah elevator yang dapat membawa para *gamers* tersebut masuk dalam sebuah media-media yang biasa disebut *cyberspace*<sup>10</sup>. Sebuah tempat yang sebenarnya hanyalah jaringan telepon dan jaringan komputer dengan sirkuit komponen elektronik dan kabel-kabel ssebagai aliran data-data, akan

<sup>9</sup> Komarudin, Wawancara dengan Peneliti, Tanjung Iman, Tanggal 29 Agustus 2018.

<sup>10</sup> Term *cyberspace* diperkenalkan tahun 1984 oleh William Gibson dalam novelnya *neuromancer* (sebelumnya *cyberspace* disebut sebagai *the net*, *the web*, *the cloud*, *the matrix*, *the metaverse*, *the datasphere*, *the electronic frontier*, *the information superhighway*, dll.). <http://kunci.or.id>, (tanggal 3 Januari 2011).



tetapi mampumembentuk semacam ruang virtual yang mempunyai kompleksivitas sangat tinggi.

Media baru memungkinkan para *gamer* dapat berbuat lebih banyak lagi dalam bermain *game*. Bermain *game* secara *online*, berarti secara langsung *gamer-gamer* tersebut menjadi bagian dari masyarakat virtual, didalam masyarakat virtual, semua hal yang paling kontradiktif (membangun/merusak, moral/amoral, kebaikan/kejahatan, kebenaran/kepalsuan) dapat hadir secara bersamaan. Sebagaimana yang dikemukakan oleh salah satu remaja yang memberikan informasi bahwa:

“Ketika bermain *game online Mobile Legends: Bang Bang* saya tidak hanya bermain *game* saja tetapi saya juga berkomunikasi dengan para *gamers* lain di dunia maya mulai dari berkenalan, bercanda, sering strategi bermain *game* dan lain sebagainya”<sup>11</sup>.

Begitu juga para pemain *game online* selain bermain *game* jaringan internet memungkinkan mereka untuk berinteraksi dengan orang lain dan melakukan apa yang dapat dilakukan dalam *cyberspace*. Menjadi bagian dalam masyarakat *cyberspace*, para *gamer* juga tidak diwajibkan membawa identitas asli masing-masing dalam berinteraksi. Kehidupan virtual, memungkinkan semua yang ada bebas menggunakan identitas sesuai dengan apa yang diinginkan. Seseorang dapat dengan mudah mengasumsikan dirinya sebagai laki-laki ataupun perempuan seseorang akan sulit membedakan teman main kita seorang remaja ataupun seorang dewasa. Kenyataan onomitas dunian

---

<sup>11</sup> Agung Triyono, Wawancara dengan Peneliti, Tanjung Iman, Tanggal 27 Agustus 2018.

virtualpun mengiringi interaksi dalam dunia *game online* tidak ada yang dapat menjamin mereka akan memberi ataupun mendapatkan identitas sesuai aslinya pada saat diminta begitu juga dalam dunia game, seperti keterangan berikut:

“Kalau ada yang memakai karakter wanita seperti itu belum tentu yang bermain adalah seorang wanita, soalnya seperti itu tidak ada yang bisa tahu kecuali kalau memang sudah kenal lama atau kalau dia sudah kenal saya duluan atau diaanya mengaku sendiri baru di ketahui siapa yang bermain entah itu wanita atau laki-laki.”<sup>12</sup>.

“Kalau sedang bermain *game online* banyak yang menganggap saya memainkan sosok wanita pada hal saya laki-laki kalau belum kenal ya seperti itu soalnya banyak yang memakai karakter wanita termasuk saya tapi yang main adalah laki-laki tetapi kalau yang udah tau tidak lagi menanyakan identitas.”<sup>13</sup>.

Berdasarkan pertama masuk dalam sebuah *game*, *gamers* memang sudah diberi kebebasan membentuk identitas karakter virtualnya masing-masing. Mulai dari nama panggilan (*nick name*), jenis kelamin, umur, suku bangsa, pekerjaan (*job*), keahlian (*skill*) dan lain-lain. Selanjutnya, apa yang akan dilakukan terhadap karakter ciptaan tersebut sepenuhnya di tangan pembuatnya dengan demikian, mereka bebas mengekspresikan identitas diri mereka sendiri dalam berbagai karakter dan peran-peran. Mereka bebas memakai identitas sesuai dengan yang asli di dunia nyata ataupun karangan

---

<sup>12</sup> Muhammad Radit Saputra, wawancara dengan Peneliti, Tanjung Iman, Tanggal 29 Agustus 2018.

<sup>13</sup> Komarudin, Wawancara dengan Peneliti, Tanjung Iman, Tanggal 29 Agustus 2018.

mereka sendiri seperti dikatakan juga oleh Piliang bahwa *cyberspace* adalah sebuah ruang yang di dalamnya orang dapat menciptakan dan merubah peran, identitas, dan konsep diri (*self*), sesuai dengan keinginannya di dalamnya, persepsi dan pemahaman berpacu dengan kecepatan pergantian tanda, citra dan peran (*role*) yang kemudian tercipta adalah kesimpangsiuran dan kegaulan makna, citra dan identitas<sup>14</sup>.

Dalam interaksi dalam lingkungan pergaulan, identitas merupakan suatu yang sangat penting dalam interaksi sebuah komunitas, adanya identitas yang berinteraksi dengan orang lain akan diikuti oleh adanya reputasi terhadap identitas tersebut. Identitas dan reputasi berhubungan dengan nilai kepercayaan dan akhirnya akan menentukan respon-respon dan perlakuan-perlakuan tertentu diantara anggota komunitas yang berinteraksi. Reputasi dari sebuah identitas sendiri dapat menjadi pembeda sekaligus dapat juga menjadi pembantah bagi sebuah informasi dalam proses komunikasi. Oleh karenanya, kepedulian terhadap identitas pribadi diri seseorang dan reputasinya adalah hal yang mendasar pada formasi suatu komunitas<sup>15</sup>.

*Anonimitas Cyberspace* membentuk sebuah komunikasi dengan tingkat kepercayaan awal pada level yang rendah. Batas antara kejujuran (*honesty*) dengan kebohongan (*deception*) sangatlah tipis, kepercayaan mulai tumbuh seiring dengan semakin jelasnya identitas diantara mereka yang berinteraksi, serta bagaimana bangunan reputasi dari identitas tersebut. Identitas dan

---

<sup>14</sup> Piliang, Y.A, *Op cit*, h.124.

<sup>15</sup> Judith S. Donath dalam Marc A. Smith dan Peter Kollock, *Cumunities in Cyberspace* (London, Routledge, 2009), h.30.

reputasi berjalan seiringan, dan membentuk nilai kepercayaan proses ini dapat disamakan seperti proses dalam konsep *I* dan *Me*<sup>16</sup>.

Dalam dunia *game online*, *fitur chatting* menjadi salah satu sarana yang paling krusial sebagai mediakomunikasi dan interaksi, fitur ini bisa dikatakan sebagai mulut dalam *cyberspace*. *Chatting* tidak lain adalah berkomunikasi secara interaktif, dengan menggunakan simbol-simbol pada layar (tulisan) dalam menyampaikan informasi yang dimaksud. Fitur ini jarang sekali ditemui pada *game-game* sebelum *game online* muncul, komunikasi dengan *fitur chatting* lain mempunyai kelebihan pada lebih cepatnya pertukaran informasi dibanding dengan komunikasi pada komunitas semacam *mailing list* ataupun forum-forum diskusi internet yang memakai “postingan” e-mail dalam penyampaian informasi dengan fitur ini para gamer berkomunikasi dan melakukan interaksi lainnya dengan fitur ini juga, mereka membangun reputasi identitas virtual masing-masing. Tentu saja, masih banyak yang dapat mereka lakukan dengan *fitur chatting* ini. Seperti keterangan-keterangan dibawah ini:

“Biasanyakan saya kalau bermain *gameonline* pasti saya melihat dulu di *buddy list* siapa yang lagi memainkan *game online* untuksekedarnya menyapa sampai ngobrol panjang, setidaknya biar tidak lupa kalau punya teman di dunia maya”<sup>17</sup>.

“Kalau yang suka *chatting* biasanya jadi terkenal, orang bisa mengetahui karakternya seperti apa terus yang pasti orang seperti itu bisa punya banyak

---

<sup>16</sup> Mead dalam karyanya *Me My Self and I* Tentang konsep ini secara singkat lihat Jhonson, d Doyle Paul, “Teori Sosiologi Klasik dan Modern (jilid II, terj.Robert M.Z.Lawang, Jakarta, Gramedia, 2006), h.22-24.

<sup>17</sup> Raby Saputra Wawancara dengan Peneliti, Tanjung Iman, Tanggal 27 Agustus 2018..

temanlain kalau orangnya tidak suka *chating* orang juga akan segan maumenyapa semakin sering *chat* biasanya bisa makin kenal dekat”<sup>18</sup>.

Beberapa keterangan diatas menunjukkan bahwa *gamers* menggunakan *fitur chating* sebagai alat untuk membangun indentitas dan repuasi masing-masing, serta untuk mengenali identitas orang lain. Kehadiran atau intensitas dalam *chating* menjadi hal yang menentukan dalam upaya tersebut. Serinya pertemuan dan komunikasi yang mereka lakukan dalam dunia *game online*, menjadikan hubungan pada beberapa teman virtualnya mereka menjadi semakin dekat. Kepercayaanandiantaranya pun semakin bertambah dari situlah kemudian muncul relasi-relasi yang tidak saja sebatas pada dunia virtual dengan identitas-identitas ciptaan mereka saja.

## 2. Karakter *gamer*

Para *gamer* sendiri mengaku bangga dengan avatarnya (karakter virtualnya) masing-masing dengan avatar tersebut, mereka memfantasikan diri mereka sebagai bagian dari dunia *game* mereka mengeksplorasi keinginan-keinginan (impian) dan mengekspresikannya ke dalam avatarnya mereka menganggap avarnya tersebut sebagai sosok dari diri mereka tidak mengherankan jika beberapa diatara mereka sering kali berganti-ganti avatar dengan meng-*create* avatar baru ketika merasa ada yang kurang dengan avatarnya. Berikut beberapa alasan mengapa mereka bangga dengan avatarnya masing-masing:

---

<sup>18</sup> Onang Effendi, Wawancara dengan Peneliti, Tanjung Iman, Tanggal 28 Agustus 2018.

“Iya bangga juga yagimana soalnya melambangkan karakter saya selaku *gamers*”<sup>19</sup>.

“Banggasoalnya mulai dari memainkan *game online* dah pasdari pertama memang sudah dibuat sesuai dengan kebutuhan saya selaku pemain sehingga *games online* yang sedang saya mainnkan lebih menarik dan menyenangkan”<sup>20</sup>.

“Karakter yang biasa saya gunakan sudah terkenal yaitu kalausaya memiliki *skill* yang bagus terus saya bangga soalnya jadi terkenal se-Indonesia bahkan dunia”<sup>21</sup>.

Beberapa keterangan informan diatas menunjukan bahwa *gamer* mempunyai hubungan emosional dengan avatarnya masing-masing, keinginan untuk menjadi hebat dan terkenal, terekspresikan dalam pembentukan dan pengembangan avatar. Mereka juga mempunyai harapan-harapan tertentu terhadap avarnya masing-masing. Seperti beberapa rencana informan pada avatarnya dibawah ini:

“Saya ingin menaikkan level sampai tinggiterus memnbeliequip dewa (perlengkapan ampuh)”<sup>22</sup>.

“Kalau saya memiliki rencana untuk menambah *exp* (point) biar jadi(naik renking ke) *blue dragon* dengan tujuan *game online* yang saya mainkan lebih menyenangkan”<sup>23</sup>.

---

<sup>19</sup> Muhammad Radit Saputra, wawancara dengan Peneliti, Tanjung Iman, Tanggal 29 Agustus 2018.

<sup>20</sup> Agung Triyono, Wawancara dengan Peneliti, Tanjung Iman, Tanggal 27 Agustus 2018.

<sup>21</sup> Ahmad Erfansyah, Wawancara dengan Peneliti, Tanjung Iman, Tanggal 27 Agustus 2018.

<sup>22</sup> Dwi Prayoga, Wawancara dengan Peneliti Tanjung Iman, Tanggal 27 Agustus 2018

<sup>23</sup> Hendriyawan, Wawancara dengan Peneliti, Tanjung Iman, Tanggal 29 Agustus 2018.



“Kalau saya masih tahap melengkapi perlengkapan untuk mengoptimalkan permainan *gamer online* belum sehebat punya teman-teman”<sup>24</sup>.

Hubungan emosional antara *game* dengan avatar mereka masing-masing juga tercermin ketika avarnya mendapat ejekan dari orang lain. Para *gamer* juga mengaku akan merasa tidak menerima jika avatnya dikatakan kurang baik, gagal, atau dengan istilah “*cupu*” mereka cenderung membela diri ataupun balas mengejek avatar orang tersebut. Pembelaan-pembelaan dilakukan merupakan cerminan atas kebanggaan masing-masing pada avatnya. Kebanggaan, disertai keinginan dan impian tertentu pada avatnya, mendorong mereka untuk terus bermain untuk mengembangkan avatnya untuk mencapai karakter avatar yang sesuai dengan apa yang difantasikan, salah satu yang dilakukan adalah *leveling*.

*Leveling* merupakan istilah untuk kegiatan *gamer* dalam penaikan level avatar mereka. *Leveling* dilakukan dengan caraberburu monster, mengalahkan lawan ataupun menyelesaikan misi-misi tertentu. Kegiatan ini dapat dilakukan sendirian, maupun bersama-sama dengan membentuk grup (*party*) dengan membentuk grup, berarti terjadi komunikasi dan interaksi sesama mereka. Sebenarnya, *leveling* dapat dilakukan sambil lalu ketika memainkan sebuah *game*, berarti juga *gamer* tersebut secara otomatis akan berburu monster, mengalahkan lawan ataupun menyelesaikan misi-misi yang ada, karena memang hal tersebut merupakan inti pokok dari permainan *game* itu sendiri.

---

<sup>24</sup> Komarudin, Wawancara dengan Peneliti, Tanjung Iman, Tanggal 29 Agustus 2018.

Oleh karena itu point-point yang merupakan nilai *experience* avatar untuk menaikkan level avatar akan bertambah dengan sendirinya apabila avatarnya sering dimainkan. Meskipun begitu, para *gamer* cenderung ingin avatarnya sepat “berlevel” keinginan untuk mempunyai avatar yang “berlevel” tersebut didukung oleh sifat dari remaja sendiri yang cenderung *narcistik*, ingin menonjolkan diri dan ingin di perhatikan dalam lingkungan pergaulannya. Sebab itulah, tidak jarang para gamer ini terlihat terlalu *over* dalam leveling, sampai melupakan waktu.

Ketidaksadaran mereka untuk segera memiliki avatar yang “berlevel” juga mendorong mereka untuk mencari jalan pintas dengan melakukan kecurangan (*cheat*). Kehadiran program-program ilegal dalam sebagai sarana jalan pintas menuai berbagai pro dan kontra dari para penggemar game bersangkutan. Sebagian menganggap program tersebut justru dapat mengurangi keasikan *game* itu sendiri tetapi sebagian yang lain menganggap hal tersebut sebagai kemudahan yang menguntungkan. Berikut petikan wawancara dengan informan:

“Kalau sekarang tidak ada *gamer* yang mengoptimalkan kekuatnya secara bertahap sekarang banyak yang memakai BOT (program ilegal untuk mengoptimalkan permainan *game*), jadi kalau menurut saya kurang menantang”<sup>25</sup>.

“Kalau menurut saya kalau tidak menggunakan BOT pasti sangat lama bisa sampai level tinggi apa lagi kalau mau membuat karakter baru kalau saya

---

<sup>25</sup> Onang Effendi, Wawancara dengan Peneliti, Tanjung Iman, Tanggal 28 Agustus 2018.

jenuh kalau *hunt* terus kalau memang itu kan tinggal duduk dan naik sendiri levelnya”<sup>26</sup>.

Beberapa keterangan informan diatas menunjukkan bahwa *gamers* tersebut tidak menganggap *cheats* sebagai sesuatu yang ilegal tetapi justru sebagai sebuah fasilitas. Mereka memanfaatkan fasilitas tersebut untuk membantu mempermudah mereka mewujudkan fantasi dan ambisi mereka dalam pergaulan dengan komunitasnya.

## **B. Dampak *Game Online* Terhadap Religiusitas Remaja Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara**

Kehadiran video *game* di tengah-tengah laju teknologi telah membawa pengaruh besar terhadap perkembangan pribadi dan adaptasi remaja bahkan, tidak sedikit remaja yang berubah menjadi pecandu *game* sehingga lupa pada jati diri mereka yang sesungguhnya. Waktu yang semestinya dipergunakan untuk bermain dengan teman sebaya atau belajar telah disita demi bisa duduk berlama-lama untuk bermain *game* bahkan kegiatan ibadah pun juga sering di tinggalkan demi bermain *game online* dengan teman-teman sebanya.

Banyak remaja yang gemar bermain *game* mengalami penurunan prestasi di sekolah, penurunan kegiatan ibadah, mengalami masalah dengan kepribadiannya, menderita penyakit dan bahkan terjerumus untuk melakukan tindak kriminal. Permainan ini cepat sekali tersebar di seluruh dunia dengan jumlah peminat mencapai jutaan orang, meski demikian, keberadaan video *game* tetap saja menjadi pro dan kontra, mengingat efek-efek yang ditimbulkannya para

---

<sup>26</sup> Raby Saputra Wawancara dengan Peneliti, Tanjung Iman, Tanggal 27 Agustus 2018.

*developer game* juga begitu pintar dan selalu memiliki cara untuk menarik perhatian para *gamers* (istilah untuk para pemain video *game*) dengan cara memberikan item-item virtual menarik untuk dimiliki<sup>27</sup>.

*Game online* satu dari berbagai komoditi global yang tidak saja memanjakan penggemarnya dalam suatu sensasi ekstasi permainan simulasi-simulasi yang menghanyutkan, tetapi tentu saja mampumembuat kecanduan bagi pemakainya, sebuah komoditi yang mampu menciptakan ritual -ritual semu pada perilaku keseharian penggemarnya, tidak mengherankan jika munculnya *game online* disambut dengan berbagai sikap yang beragam oleh berbagai kalangan, termasuk di Indonesia, menjamurnya warung *game* dengan berbagai layanan dan *game* yang semakin beragam dibarengi dengan makin bertambah banyaknya para *gamer* dari kalangan remaja yang memainkannya, menjadi suatu cerminan dimana kehadiran *game online* cukup mendapat sambutan yang meriah. Para *gamer* dari kalangan remaja seperti tidak mau ketinggalan dengan momentum dengan hadirnya sensasi baru bermain *game* bersama ribuan dengan ribuan orang sekaligus, dari berbagai tempat yang berbeda-beda.

Main *game* telah menjadi salah satu hiburan paling populer di dunia, jauh mengungguli bentuk-bentuk permainan dan hiburan anak lainnya, hal ini terjadi karena menawarkan banyak pilihan, dimana para pemain *game* diajak untuk menghadapi dilema moral, interaksi sosial dan memecahkan berbagai masalah yang sering kali terjadi dalam kehidupan nyata, sehingga mereka selalu tertarik

---

<sup>27</sup> Ayu Rini, *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak* (Jakarta: Pustaka Mina. 2011), h.9.

pada hal-hal baru. Dalam hal ini, anak-anak akan selalu ingin bermain game, dan akhirnya menjadi kecanduan video *game*.

Jika anak-anak menjadi kecanduan bermain *game*, sudah dapat dipastikan waktu mereka akan banyak dihabiskan untuk bermain *game* sehingga waktu untuk melakukan hal-hal lain tidak ada. Hal ini lama kelamaan dapat mempengaruhi kepribadian anak. Gordon W. Allport menyatakan bahwa kepribadian terdiri dari temperamen dan watak. Temperamen adalah sifat-sifat yang berhubungan dengan emosi dan perasaan, misalnya pemarah, pemurung, periang dan sebagainya. Sementara itu, watak adalah sifat-sifat yang berhubungan dengan nilai kemanusiaan, misalnya jujur, pemalas dan pembohong<sup>28</sup>.

Kehadiran video *game* dengan berbagai tema sudah lama disinyalir membawa dampak buruk terhadap kepribadian remaja. Banyak orang yang melaporkan bahwa mereka yang gemar bermain game berubah menjadi remaja yang berperilaku kompulsif, agresif cuek pada lingkungan sekitar, dan berbagai tingkah laku aneh lainnya. Remaja yang terlalu sering bermain *game* akan mendapat dampak negatif terhadap perilaku mereka dalam jangka panjang. Hal tersebut terlihat dari menurunnya religiusitas para remaja dimana diketahui bahwa ketika religiusitas remaja rendah maka bisa berperilaku menyimpang, seperti mencuri, suka bolos sekolah, pemalas dan agresif. Berikut ini gambaran umum mengenai dampak pengguna *game online* terhadap religiusitas remaja Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara, antara lain:

---

<sup>28</sup> *Ibid*, h. 34.

### 1. Menurunnya kegiatan ibadah sholat 5 (lima) waktu

Perkembangan informasi dan komunikasi membuat orang dengan mudah mengakses informasi termasuk para remaja salah satu perkembangan teknologi yang sedang berkembang pesat akhir-akhir ini adalah perkembangan *game online*. Bagi seorang remaja *game online* bukan lagi hal yang baru dengan penguasaan iptek yang telah diajarkan oleh lembaga pendidikan, serta maraknya warung *game online* serta mudahnya mengakses *game online* melalui *smartphone* yang ada, mempermudah akses mereka. Namun perkembangan teknologi semisal *game online* tidaklah selalu baik apabila tidak bisa mengontrol diri, *game online* bisa menimbulkan dampak yang buruk bagi perkembangan religiusitas remaja.

Bermain *game* dengan frekuensi dan intensitas yang besar dapat memberikan efek samping kecanduan dan ketergantungan sehingga mengabaikan hal-hal yang menjadi kewajiban yang harus dilaksanakan termasuk kewajiban dalam menjalankan ibadah keagamaan. Adapun akibat yang dimunculkan individu akan ditantang terus menerus untuk menekuninya. Bila seorang remaja memainkan *game* yang membutuhkan konsentrasi, maka dampak psikologi yang dirasakan adalah anda akan merasa penasaran sehingga mengabaikan apa saja demi memenangkan permainan itu. Remaja yang kecanduan *game* menjadi sering lupa dengan kewajibannya seperti lupa atau malas melaksanakan ibadah sholat 5 (lima) waktu baik di rumah maupun di masjid ataupun mushola hal itu dikarenakan remaja yang sedang asik bermain *game online* biasanya biasanya tidak fokus dengan suara azan melainkan fokus



dengan kegiatan aktivitas bermain *game* sehingga ketika ada suara azan para remaja cenderung mengabaikan serta tidak melihat waktu ketika sedang melakukan aktivitas *game online* hal itu yang membuat mereka tidak menyadari kalau waktu untuk bermain *game* sudah banyak yang terbuang di ketahui bahwa rata-rata para remaja menghabiskan waktu sekitar 11 (sebelas) hingga 12 (dua belas) perhari untuk bermain *game online* artinya para remaja tidak mengerjakan sholat dzuhur, sholat asar dan sholat magrib bahkan sholat is'ya juga sering di tinggalkan dikarenakan sudah kelelahan akibat bermain *game online*, seperti wawancara di bawah ini:

“Dari keasikan bermain *gameonline* sampai lupa waktu biasanya sampai waktu sholat bahkan tidak hanya sholat saya malas juga makan, mandi, janji sama teman, dan lupa tanggung jawab kita sebagai pelajar dan lebih menyenangkan memainkan *game online*”<sup>29</sup>.

“Saya sepertinya sudah tidak mendengarkan suara azan lagi dikarenakan kelelahan atau keasikan memainkan *game online* alaram jam bangun pagi saya, bahkan juga tidak saya hiraukan”<sup>30</sup>.

“Saya tidak tahu kenapa ketika sudah asik bermain *game* saya lupa akan waktu sholat, pada hal saya mendengarkan suara azan”<sup>31</sup>.

Salah satu waktu yang seharusnya digunakan untuk melakukan aktivitas ibadah dan beristirahat, namun anak cenderung memanfaatkannya untuk duduk di depan komputer atau *smarphone*-nya dan terbenam dalam permainan *game*

---

<sup>29</sup> Muhammad Radit Saputra, wawancara dengan Peneliti, Tanjung Iman, Tanggal 29 Agustus 2018.

<sup>30</sup> Agung Triyono, Wawancara dengan Peneliti, Tanjung Iman, Tanggal 27 Agustus 2018.

<sup>31</sup> Ahmad Erfansyah, Wawancara dengan Peneliti, Tanjung Iman, Tanggal 27 Agustus 2018.

*online* tersebut bahkan kegiatan keagamaan seperti sholat 5 (lima) waktu pun di tinggalkan akibatnya, ketika harus melaksanakan kegiatan ibadah fisik seorang anak sudah terkuras akibat bermain *game online* meskipun nampaknya sekedar duduk, namun permainan ini menguras energi karena membutuhkan konsentrasi dan bersifat merangsang ketegangan. Akibatnya, syaraf menjadi lebih cepat kaku dan tidak rileks lain halnya dengan yang dialami Komarudin:

“Kalau saya tetap melaksanakan ibadah sholat 5 (lima) waktu walaupun sedang bermain *game* kalau sedang bermain *game* dan ada suara azan saya menghentikan sementara dan melanjutkan lagi ketika habis sholat”<sup>32</sup>.

Informan di atas mengungkapkan bermain *game online* hanya sebagai selingan saja, prioritas utama masih tetap menjalankan kewajibannya sebagai umat muslim yaitu tidak meninggalkan ibadah wajib seperti sholat 5 (lima) waktu. Menurutnya tidak ada masalah yang muncul akibat hobinya bermain *game online* terhadap kegiatan ibadah sholat 5 (lima) waktunya ataupun hubungan dengan keluarga. Asalkan selalu bisa membagi waktu antara prioritas satu dengan yang lain memang permainan *game online* sangat menyenangkan akan tetapi kita harus bisa membagi waktu agar tidak mengganggu aktivitas yang lain khususnya ibadah sholat 5 (lima) waktu yang merupakan aktivitas wajib bagi umat Islam.

---

<sup>32</sup> Komarudin, Wawancara dengan Peneliti, Tanjung Iman, Tanggal 29 Agustus 2018..

## 2. Kurang baiknya ahlak kepada orang tua

*Game online* sudah menjadi racun bagi sebagian remaja, ketergantungan yang di timbulkan akibat keseringan memainkannya membuat banyak remaja rela mengeluarkan banyak biaya untuk bisa terus bermain *game online*. Hasil observasi peneliti di ketahui bahwa rata-rata ahlak remaja yang sudah kecanduan *game online* mengalami perubahan pada ahlak kepada orang tua di mana remaja tidak segan-segan lagi berkata kasar kepada orang tua, membohongi orang tua hanya sekedar bisa bermain *game online*, serta berbuat tidak jujur dengan aktivitas yang dilakukan di luar sekolah hal itu terjadi dikarenakan para remaja terpengaruh dengan perilaku teman-temannya ketika sedang bermain *game online*. Hasil tersebut di kuatkan oleh penjelasan dari informan yang menjatakan bahwa:

“Saya akui bahwa saya sering marah kepada orang tua bahkan berkata kasar kepada orang tua yang tidak bisa saya sebutkan kata-kata apa yang saya lontarkan hal itu dikarenakan saya meminta uang untuk bermain *game online* tidak dikasih untuk itu biar saya tetap bisa bermain *game* saya berbohong saja misalnya saja meminta uang kepada kedua orang tua saya untuk print tugas sekolah meminta uang sebesar Rp.100.00 padahal buat kalau di hitung untuk ngeprin abis 10-30rb aja, sisanya saya gunakan untuk bermaingame *online* atau beli kuota”<sup>33</sup>.

“Kalau saya hanya berkata kasar dengan membantak saja kalau berbohong tidak pernah hal itu saya lakukan biar di kasih izin dan uang untuk bermain *game online*”<sup>34</sup>.

“Kalau saya tidak berbohong saya tidak akan dapat uang lebih dari orang tua dan akhirnya saya tidak bisa bermain *game online*”<sup>35</sup>.

---

<sup>33</sup> Raby Saputra Wawancara dengan Peneliti, Tanjung Iman, Tanggal 27 Agustus 2018.

<sup>34</sup> Dwi Prayoga, Wawancara dengan Peneliti Tanjung Iman, Tanggal 27 Agustus 2018

<sup>35</sup> Onang Effendi, Wawancara dengan Peneliti, Tanjung Iman, Tanggal 28 Agustus 2018.

“kalau saya jujur pasti tidak diperbolehkan main *game online* pasti di suruh belajar, suruh mengaji dan di suruh kegiatan lainnya”<sup>36</sup>.

Beraskan informasi informan di atas maka dapat di ketahui bahwa para remaja rela untuk berkata kasar, menyakiti hati orang tua, berbohong dan tidak jujur demi bisa bermain *game online* sesuai dengan keinginan para remaja, para remaja tidak memperdulikan kalau perilakunya sangat merugikan dan memburu resah orang tua. Para remaja beralih dengan bermain *game online* bisa menghilangkan segala kejenuhan, dari masalah keluarga hingga masalah sekolah. Rata-rata orang tua mereka tidak mengetahui anaknya menjadi penggila *game online* tapi ada juga yang mengetahuinya, namun mereka berpendapat itu hanya sebuah permainan biasa. Padahal *game online* bisa berdampak kurang baik bagi anak apabila tidak ada pengawasan dari pihak orang tua pengakuan dari *gamers* tentang *game online* bermacam-macam, ada yang mula-mula hanya mencoba-coba tapi akhirnya menjadi ketagihan. Adapula yang memang sudah menjadi penggila *game-game* sebelum adanya *game online* seperti *playstation* yang dulu sangat terkenal dikalangan penggila *game* tapi seiring perkembangan zaman tingkat kemajuan dalam bidang *game* pun mengalami perubahan yang cepat mengikuti arah zaman.

### 3. Menurunya aktivitas kegiatan Remaja Masjid (Risma)

Akibat keseringan bermain *game*, remaja akan menjadi jarang bergaul hubungan dengan teman dan keluarga menjadi renggang akibat waktu bersama mereka yang jauh berkurang bahkan untuk datang ke masjid untuk

---

<sup>36</sup> Hendriyawan, Wawancara dengan Peneliti, Tanjung Iman, Tanggal 29 Agustus 2018.

melaksanakan kegiatan keagamaan melalui Remaja Masjid (Risma) seperti mengaji, mengikuti kajian dan memperingati hari besar Islam sudah tidak sempat lagi. Apalagi jika remaja sudah mengalami kecanduan *game online* mereka hanya mau melakukan aktivitas bermain *game online* saja enggan untuk melakukan aktivitas keagamaan yang dilakukan oleh Risma.

Kehidupan terasing yang sempurna ditandai dengan ketidakmampuan untuk mengadakan interaksi sosial dengan pihak-pihak lain. Kehidupan terasing dapat disebabkan karena secara badaniah seseorang sama sekali diasingkan dari hubungan dengan orang-orang lainnya. Padahal, seperti diketahui, perkembangan jiwa seseorang banyak ditentukan oleh pergaulannya dengan orang-orang lain<sup>37</sup>.

Seorang pecandu *game* dari Belanda bernama Tim mengaku tidak mempunyai seorang kawan pun akibat menghabiskan waktunya untuk bermain *game*, hubungan dengan keluarga juga berantakan ia hidup sebagai pecandu *game* selama 17 tahun dan hanya memiliki teman-teman didunia maya<sup>38</sup>. Lagi pula dengan masalah ini, anak begitu betahnya ketika sudah bermain *game* sehingga orang lain tidak bisa menganggunya dan juga menutup diri terhadap apa yang terjadi di sekitarnya. Adapun efek yang ditimbulkan dapat mengganggu kejiwaannya dan hubungan dengan teman sebayanya dan orangsekitarnya pun merasa terganggu karena *game* yang dimainkan sangat bersifat individual, hanya dapat dilakukan sendiri tanpa melibatkan orang lain.

---

<sup>37</sup> Soerjono, Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016), h.291.

<sup>38</sup> Ayu Rini, *op, cit*, h 11.

Biasanya jenis *game* yang dimainkan secara *online* adalah menggunakan jaringan atau koneksi internet. Berikut petikan wawancara dengan informan:

“Saya sudah jarang untuk ikut dalam kegiatan keagamaan secara Risma dikarenakan saya sudah memiliki aktivitas yang baru yaitu bermain *game online* aktivitas tersebut lebih menyenangkan di bandingkan dengan mengikuti kegiatan Risma”<sup>39</sup>.

“Setelah saya mengenal dan mulai kecanduan *game online* kegiatan Risma sudah mulai saya tinggalkan hal itu dikarenakan kadang-kadang kegiatan yang dilakukan oleh para anggota Risma membosankan dan membuat saya jenuh sehingga dari pada seperti itu saya lebih baik bermain *game online* saja yang lebih menyenangkan”<sup>40</sup>.

Berdasarkan hal ini *game online* sangat memberikan dampak terhadap aktivitas kegiatan keagamaan seperti melaksanakan kegiatan Risma di mana para remaja sudah mulai enggan untuk ikut atau berpartisipasi dalam semua kegiatan Risma mulai dari mengaji, mengikuti kajian rutin dan memperingati hari-hari besar Islam, para remaja sudah tidak mau ikut dalam kegiatan tersebut dan lebih mementingkan aktivitas bermain *game online*.

Namun diluar itu, sebenarnya perkembangan *game online* juga memiliki dampak yang baik bagi para remaja, jika mereka mampu mengontrol diri dan tidak terjerumus dan kecanduan *game online*. Dampak positif yang muncul diantaranya para pemain *game* strategi dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan menganalisa suatu kasus tertentu, permainan *game* juga mampu

---

<sup>39</sup> Hendriyawan, Wawancara dengan Peneliti, Tanjung Iman, Tanggal 29 Agustus 2018.

<sup>40</sup> Onang Effendi, Wawancara dengan Peneliti, Tanjung Iman, Tanggal 28 Agustus 2018.



membuat remaja menghilangkan stress dan kepenatan dari aktivitas sekolah. Manfaat lainnya yaitu secara tidak langsung pemain *game* akan menguasai beberapa bahasa asing yang biasanya ada pada dialog *game* dan *prolog game*. Apabila setiap hari kita membacanya maka lama-kelamaan akan mengerti maksud dari kosakata yang ada, serta menambah perbendaharaan kata khususnya bahasa asing. Dalam beberapa tipe *game* seperti *game action* strategi juga bermanfaat untuk meningkatkan skill dalam bernegosiasi, mengambil keputusan, ataupun melakukan perencanaan, dan berpikir strategis dalam situasi tertentu. Bagi para remaja ini sangatlah bagus, dengan bertambahnya perbendaharaan kata bahasa asing akan meningkatkan kualitas seorang remaja. Selain itu sisi positifnya adalah para remaja tidak suka mabuk karna tidak mungkin seorang (*gamer*) *online* memainkannya dalam keadaan mabuk, terhindar dari pergaulan bebas apabila dalam penggunaan *game online* ini masih dalam tahap yang sepantasnya, kemungkinan hal-hal negatif dapat diminimalisir sekecil mungkin. Untuk itu perlu adanya suatu kontrol atau pengawasan dari diri sendiri, keluarga, sekolah maupun instansi yang dapat mempengaruhi seorang *gamers*.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan *game online* pada remaja Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung relatif tinggi hal itu terlihat dari banyaknya remaja yang sudah kecanduan *game online* hal itu didukung oleh semakin banyaknya tempat-tempat bermain *game online* atau yang biasa disebut dengan warung *game online*. Antusiasme remaja yang bermain *game online*, karena adanya tekanan teman, gamenya variatif, kurangnya pengawasan dari orang tua atau keluarga, dan uang saku yang di berikan orang tua untuk anak-anaknya.
2. *Game online* di Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara, berdampak pada Menurunnya kegiatan ibadah sholat 5 (lima) waktu, kurang baiknya ahlak kepada orang tua, menurunnya aktivitas kegiatan Remaja Masjid (RISMA).

## B. Saran-Saran

Penulis memberikan saran dari hasil penelitian ini sebagai berikut:

1. Meningkatkan pengawasan terhadap anak baik dalam bentuk perhatian maupun sikap tegas kepada anak seperti membatasi penggunaan smart phone, memberikan uang saku seperlunya, dan membatasi anak dalam bermain *game online*.
2. Memberikan pengertian tentang penggunaan *game online* dari sisi dampak bahaya *game online*, seperti membuat anak menjadi malas belajar, malas beribadah, dan mengganggu kesehatan mata anak itu sendiri karena radiasi yang disebabkan pada layar *hand phone* tersebut.



## DAFTAR PUSTAKA

- Adam, E, Rolling, A, *Fundamental of Game Design*, Barkeley, CA: New Riders, 2012.
- Ali, Sayuti, *Metodologi Penelitian Agama (Pendekatan Teori dan Praktek)*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002.
- Alwi, Said, *Perkembangan Religiusitas Remaja*, Yogyakarta: Kaukabah Dipantara, 2014
- Andrews, B. R, *Habit. American Journal of Psychology*, Jurnal: University of Illinois Press, 2006.
- Ancok, D, *Psikologi Islami: Solusi Islam atas Problemproblem Psikologi*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011.
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Tindakan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Cohen. Bruce J, *Peranan Sosiologi Suatu Pengantar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2009.
- Daradjat, Zakiyah, *Ilmu Jiwa Agama*, Jakarta; PT. Bulan Bintang, 2010.
- Dariyo, Agoes, *Psikologi Perkembangan Remaja*, Bogor Selatan: Ghalia Indonesia, 2014.
- Darwis, Amri, *Metode Penelitian Pendidikan Islam*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014.
- Djamaluddin, Ancok dan Suroso, *Psikologi Islami*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011.
- Dowerah, Trisha, Baruah, *Effectiveness of Social Media as a tool of communication and its potential for technology enabled connections: A micro-level study*, International Journal of Scientific and Research Publications. Volume 2. 1-10. 2012
- Fetzer Institute and Nasional Institute on Aging Working Group, *Multidimensional Meansurement of Relegioueness, spiritual For Use in Health Research*, Kalamazoo, 2009.
- Gunawan, Arif, *Remaja dan Permasalahannya*, Yogyakarta: Hanggar Kreator, 2011.

Hasan, M. Iqbal, *Pokok-Pokok Materi Metodologi Penelitian dan Aplikasinya*, Jakarta: Ghalia Indonesia, 2002.

Hurlock, E.B, *Psikologi Perkembangan. Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan, Edisi Kelima*, Jakarta: Erlangga, 2010

Hidayat, Syarifudin, *Metodologi Penelitian*, Bandung: Mandar Maju, 2002.

John C, Beck, *Gamer Juga Bisa Sukses*, Jakarta : PT Grasindo, 2007.

Jalaluddin, *Psikologi Agama*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2008

Kasak, Enn, *Islam, Agama-Agama dan Nilai Kemanusiaan*, Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2013

Ismail. Andang, *Education Games, Menjadi Cerdas dan Ceria Dengan Permainan Edukatif*, Yogyakarta: Pilar Media, 2016.

Misbach, M, *Panduan Praktis Membuat Game 3D*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010.

Nashori, Fuad dan Rachmy Diana Mucharam, *Mengembangkan Kreativitas dalam Perspektif Psikologi Islam*, Jogjakarta: Menara Kudus, 2012.

Nur, M. Ghufron.& Risnawita, *Teori-teori Psikologi*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012.

Nur, Kholis, Madjid, *Islam, Kemoderenan dan Ke-Indonesiaan*. Bandung:penerbit Mizan. 2012.

Piliang Y.A, *Dunia yang Dilipat*, Yogyakarta: Jelasutra, 2004.

Poetoe, *Dampak Game Online Terhadap Psikologis Anak*, Edisi 3, Jakarta: Balai Pustaka, 2012.

Pratiwi, M, *Perilaku Prososial Ditinjau dari Empati dan Kematangan Emosi*, Jakarta: Erlangga, 2010.

Rini, Ayu, *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak*, Jakarta: Pustaka Mina, 2011.

Samuel, Henry, *Panduan Praktis Membuat Game 3D*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2017.

Santoso, Soegeng, *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game Online*, Yogyakarta : Ar Ruzz Media, 2010.

Santrock, *Adolescence*, Jakarta: Erlangga, 2012.

- Sarwono, S.W, *Psikologi Remaja*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010.
- Sarwono, Sarlito W, *Psikologi Remaja*, Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2015.
- Scheel, J, *The Art of Game Design*, USA: Elsevier Inc, 2008.
- Soekanto, Soerjono, *Sosiologi Suatu Pengantar*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016
- Smith, Marc A dan Peter Kollock, *Cumunities in Cyberspace*, London, Routledge, 2009.
- Subagia, Joko, *Metodologi Penelitian dalam Teori dan Praktik*, Jakarta: Reneka Cipta, 2001.
- Sudarsono, *Kenakalan Remaja*, Jakarta: Rineka Cipta, 2015.
- Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2018
- Sumantri, *Psikologi Agama*, Surakarta: Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2006.
- Suwono, Sarlito W, *Psikologi Remaja*, Jakarta: Rajawali Pers, 2012.
- Usman, Husaini dan Akbar, Purnomo S, *Metodologi Penelitian Sosial Edisi Kedua*, Jakarta: Bumi Aksara, 2014.
- Walker, Benjamin, *Body Magic*, New York: Paladin, 2007.
- Young, K, *Cyber-Disorders: The Mental Health Concern for the New Millennium*, Jurnal : CyberPsychology & Behaviour, 2005.
- <http://www.lintas.me/go/ligagame.com>, (Tanggal 22 Mei 2018).
- Nad2, *Perkembangan dan Dampak Game Online di Indonesia*, <http://dayswitnadee.blogspot.com/2007/12/perkembangan-dan-dampak-game-online-di.html>, Diakses pada tanggal 26 Juli 2017 Pukul 13.51 WIB.
- Agung Triyono, Wawancara dengan Peneliti, Tanjung Iman, Tanggal 27 Agustus 2018.
- Muhammad Radit Saputra, wawancara dengan Peneliti, Tanjung Iman, Tanggal 29 Agustus 2018.
- .
- Dwi Prayoga, Wawancara dengan Peneliti Tanjung Iman, Tanggal 27 Agustus 2018



Ahmad Erfansyah, Wawancara dengan Peneliti, Tanjung Iman, Tanggal 27 Agustus 2018.

Komarudin, Wawancara dengan Peneliti, Tanjung Iman, Tanggal 29 Agustus 2018.

Kepala Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara, Wawancara dengan Peneliti, Tanjung Iman, Tanggal 28 Agustus 2018.

Hendriyawan, Wawancara dengan Peneliti, Tanjung Iman, Tanggal 29 Agustus 2018.

Roby Saputra, Wawancara dengan Peneliti, Tanjung Iman, Tanggal 27 Agustus 2018.

Onang Effendi, Wawancara dengan Peneliti, Tanjung Iman, Tanggal 28 Agustus 2018.

